남희성 게임 판타지 소설
7
달빛 조각사
Moonlight Sculptor

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Продолжение приключений Ли Хэна в виртуальной реальности Королевской дороги. Задание практически завершено, но..

-
- Глава 1. Восторг
- Глава 2. Собеседование
- Глава 3. Первый раз в кинотеатре
- Глава 4. Никому нельзя доверять.
- Глава 5. Быстрый Каричи.
- Глава 6. Доспехи Даллока
- Глава 7. Прошлые связи
- Глава 8. Странный спутник.
- Глава 9. Ее скульптуры.

Нам Хи Сон

Лунный скульптор 6

Перевод: Одинов Дмитрий Юрьевич

Продолжение перевода серии, "Скульптор лунного света", популярного корейского писателя Nam Heesung. Серия пишется с 2007 года и, на сентябрь 2012 года, насчитывает 37 томов. Перевод ведется на некоммерческой основе, с участием человека знающего корейский язык, ник уа listok. Именно благодаря ему, вы можете читать быстрые, качественные и точные переводы серии ЛС. Однако если бы не поддержка определенных людей, перевод книги возможно даже не состоялся. Не могу не отметить их тут.

Особая благодарность, за вклад в развитие проекта, объявляется: ** Не могу не отметить отдельно: Brigitt'y и Владимира Моисеенко внесших огромный вклад в развитие ЛС. Спасибо вам всем.

Глава 1. Восторг

Ради выполнения задания ордена Фреи по уничтожению некромантов Виду пришлось забраться в одно из самых опасных мест континента - Земли Отчаяния! Благодаря навыку Скульптурной трансформации он смог завоевать доверие орков и осуществить успешный штурм крепости эльфов. После чего ворвался в темный храм и захватил некромантов.

Однако по прихоти судьбы в самый последний момент перед казнью отступников Виид доверился интуиции и пощадил темных магов. И он не ошибся в своих предчувствиях. Плененные некроманты рассказали всю правду о своем повелителе, Бэрекене Дэмоффе, и предложили выполнить задание сложности 'А', чтобы остановить настоящего виновника тех страшных событий - предателя Шайяра, собравшего армию мертвецов.

Для выполнения столь сложного задания нужно было объединить и возглавить новое войско, состоящее из орков, эльфов и людей.

Предводитель некромантов Барабол, королевские рыцари, священники - все ожидали, что же ответит Виид.

- Я решил... Если даже орки и темные эльфы объединятся, они не смогут остановить бессмертную армию. Да и эта война не имеет ко мне никакого отношения.

Повторная проверка. Вы отказываетесь от задания 'Бессмертная армия под предводительством Шайяра'? Задание также связано с появлением скрытой профессии - Некромант.

- Я не буду драться с бессмертной армией.

Вы отказались от задания.

- Вот же... - разочарованно произнес Барабол.

- Командир! Мы не верим, что Вы могли принять такое решение.

Всего несколько минут назад обожающие своего командира воины теперь протестовали. Рыцари также очень холодно отнеслись к этому решению..

- Нами командовал человек, совершенно ничего не понимающий в справедливости! Он хоть имеет представление о рыцарской доблести?

- Защищать слабых и крушить зло! Он же скульптор. Откуда ему знать, что такое рыцарская честь!

В одно мгновение с таким трудом добытое уважение воинов и рыцарей практически пропало.

- Как же так, почему он принял такое решение?

- Его вера неопровержима, он тот, кто изгнал зло... Не могу поверить...

Даже священники Фреи стали осуждать Виида.

Тогда некромант Барабол снова заговорил:

- Видимо, ты еще не осознал всей серьезности ситуации. Бессмертная армия - это проблема не только некромантов, но и всех жителей континента.

- Какое это имеет ко мне отношение?

- Мы считаем, что только ты сможешь привести нас к победе. Дерись вместе с нами!

Дзинь!

Бессмертная армия под руководством Шайяра.

Тайна, скрытая от всего мира! Шай - именно тот маг, кто повинен во всех бедах, принесенных Бэрекеном Демоффом. После той знаменитой битвы он скрылся и создал новую армию нежити.

Чтобы выжить, орки и эльфы должны прекратить вражду между собой и встать на пути войска черного мага. Соберите все силы и отразите атаки бессмертной армии нежити.

Сложность: А.

Награда: Книга Бэрекена.

Условия: По истечении 30 дней бессмертная армия начнет войну.

- .....

Виид с недоумением посмотрел на Барабола.

Хотя он только что отказался от задания, ему снова его предложили. После возвращения кубка Фреи и практически насильно навязанного похода за короной Фарго задание некроманта шло следующим в цепочке. А чем дальше, тем

сложнее!

Виид покачал головой.

- Не хочу. Это ко мне не относится.

Повторная проверка. Вы отказываетесь от задания 'Бессмертная армия под предводительством Шайяра'? Задание также связано с появлением скрытой профессии - Некромант.

В случае отказа Вам будут начислены штрафы.

- О-хо-хо, мы же тебе все объяснили, а ты так ничего и не понял. Бессмертная армия - это противник каждого живого существа на континенте. Если ты откажешься от задания, то навсегда прослывешь трусом. Тебе придется начать жизнь изгнанника, такую же, как ведут сейчас некроманты, - тихим и довольным голосом произнес Барабол.

Холод пробежал по всему телу Виида.

Начав разговор о задании с НИПом, просто так уйти уже нельзя. Тем более что со стороны наблюдали воины и священники Розенхайма, и от ответа зависело их будущее к нему отношение. В общем, угроза нависла нешуточная.

Обычный игрок уже давно бы принял задание. Упертый - до конца настаивал на своем и в конце концов получил бы штрафы. Часто в игре люди шли на такой шаг, если предполагаемые неприятности перевешивали штрафы за отказ от задания.

Однако Виид не относился ни к первым, ни ко вторым. Он столько сил потратил на достижение текущего уровня славы, что вот так сразу все потерять не входило в его планы.

- Победить бессмертную армию - одно из самых заветных желаний в моей жизни. Я буду сражаться и остановлю Лича, загрязняющего эти прекрасные земли.

Вы приняли задание.

В утреннем рассвете крепость темных эльфов выглядела особенно страшно. Покрытая грязью, следами от огня и глубокими 'ранами' от заклинаний, она спокойно ожидала, что же будет дальше.

Огромная крепость, рассчитанная на десятки тысяч воинов, была вновь полностью заполнена. Множество орков и эльфов сновали туда-сюда и переносили самые разные вещи.

- Чвичвит. Эльф. Не отдыхай, неси в ту сторону.

- Хорошо, сейчас.

- Нет, подожди. Я сильнее, давай сюда. Чвиик!

Орки и темные эльфы объединились и теперь занимались восстановительными работами.

В тот злосчастный день штурма после разговора с Виидом, некроманты покинули храм и в сопровождении воинов отправились усмирять все еще бушующее сражение. Это была еще та задачка, но благодаря авторитету Виида у орков и некромантов - у эльфов, им удалось убедить враждующих заключить мир и преградить путь возродившемуся Злу!

Бессмертная армия - враг для всех рас Версальского континента. Не так давно армия мертвецов огнем и мечом прошлась по поселениям эльфов и орков, превращая первых в нежить-охотников, а вторых - в зомби.

Темные эльфы очень трепетно относились к своему роду. Орки же считали превращение в еле ковыляющего зомби оскорблением для настоящего воина.

- Чвик, чвик! Лучше умереть в бою и отдохнуть в земле, чем жить как не пойми кто.

Две расы объединились и сосредоточились на восстановлении крепости и подготовке к предстоящему сражению с нежитью.

Священники, рыцари и воины Розенхайма тоже принимали во всем самое активное участие.

- Здесь дыра!

- Ту сторону надо укрепить лучше.

- В этом месте земля сильно просела.

Хосрам и Дэйл во главе отряда воинов тщательно проверяли всю крепость. Орки по своей природе обладали большой силой, и переносить тяжелые камни для них не представляло проблемы, но когда со стороны ими руководили люди, их работа становилась более организованной и продуктивной.

Темные эльфы тоже переносили предметы, правда, для этого использовали свою магию, от чего быстро уставали и делали все спустя рукава.

Виид же в это время стоял на самой высокой башне крепости, подставив лицо прохладному ветерку. Стоял с очень серьезным выражением на лице и смотрел куда-то вдаль!

- Наш командир продумывает стратегию, с помощью которой мы одержим победу над бессмертной армией некроманта.

- Да, вот это командир!

Буран и Беккер подняли большие пальцы рук.

Знали бы они, что в этот момент в голове Виида не было ни одной мысли о предстоящем через месяц сражении.

'Посмотрим. Итак, что же у нас получается...'

Виид стоял и подсчитывал, сколько сможет выручить денег за добытые в недавнем сражении вещи. На всем протяжении битвы он внимательно оценивал оружие и предметы противников. И если на землю падали хорошие вещи, без зазрения совести несся к ним как сумасшедший и подбирал их.

Все войны на Земле велись из-за денег!

Виид сметал оружие и предметы, словно пылесос. За бой их набралось много, и только сейчас у него появилась возможность оценить все как следует.

- Идентификация!

Глефа командира орков Гульчви :

Прочность: 69/80. Урон 25~51.

Глефа, которая когда-то принадлежала командиру орков. Она тяжела и не очень сбалансирована, но зато ею можно нанести серьезный удар, как молотком.

Требования: Уровень 180, Сила 350.

Эффекты: Слава +20, Сила +10, Ловкость -10.

Точность атаки снижается на 25%. Сила критического удара увеличивается в два раза.

Первый проверенный предмет оказался не особо полезным.

'Глефы не пользуются большой популярностью...'

Были, конечно, фанаты, собирающие необычное оружие, но если исходить из параметров, мало кто из простых игроков захочет такое купить. Только Виид и похожие на него игроки, развивающие в первую очередь навыки и характеристики, могли бы использовать глефу всерьез. Все остальные предпочитали легкие мечи с большим уроном, которыми легко поразить врага.

Грустно вздохнув, он перешел к другим трофеям. Пять доспехов орков, две диадемы эльфов, семь комплектов одежды - одни простые предметы, хотя одежда эльфов повышала силу духа, стойкость и общительность, а значит, должна пользоваться спросом.

'Ладно. На сегодня норму выполнил'.

Виид расположился на краю башни и с удовольствием целый день предавался безделью.

Хоть он и был 'профессионалом' в области тяжелого физического труда, но перетаскивать огромные камни совсем не

хотел. Ему хватило опыта на стройке в юности, чтобы сейчас однозначно избегать подобной работы.

Орки, эльфы и воины - все усердно работали. Чтобы не выделяться среди них, Виид продолжил притворяться, что занят серьезными размышлениями.

- Мы верим в командира.

- С ним мы точно победим.

Из-за простого недопонимания все окружающие воины с почтением глядели на Виида! А он, чтобы еще больше придать своему образу 'серьезности', устремил свой взгляд вдаль, к горизонту.

Вся горная цепь Юрокина прекрасно просматривалась с башни. Крепость темных эльфов находилась на самой вершине горной гряды, откуда открывался прекрасный вид. Одна гора переходила в другую, а между ними, словно реки, текли облака. И все это сияло желтыми, синими, фиолетовыми красками вечернего заката.

Еще несколько минут полюбовавшись пейзажем, Виид огляделся вокруг и покинул игру.

Ли Хэн вышел из капсулы и сразу же открыл сайт аукциона.

- Так, кому-нибудь тут нужна глефа орка? Хорошо бы ее удалось продать. Ого, цена на диадемы эльфов уже растет, хотя только выложил... Жаль, не удалось добыть пару эльфийских луков: их можно продать подороже.

Хэн в раздражении топнул.

'Мне еще далеко до настоящего темного геймера'.

При осаде крепости Хэну стоило сломать ворота чуть попозже. Вначале нужно было убить пару эльфов с хорошими луками, которые можно быстро и задорого продать. Именно так бы действовал настоящий темный геймер.

'Я слишком увлекся'.

Ли Хэн вздохнул.

Затем он проверил состояние всех ранее выложенных предметов. Как акционеры ежедневно проверяют курс акций, так и он просматривал цены своих и чужих лотов.

Рынок по продаже вещей Королевской дороги был огромным, и Хэн старался отслеживать общие тенденции. Узнавал, какие предметы по какой цене продаются и, самое главное, из каких монстров добываются. В будущем каждая крупица информации может принести деньги.

Просмотрев все, что его интересовало, Хэн зашел на сайт Королевской дороги и кликнул по размещенной на самом видном месте ссылке 'Зал славы!'.

Он ввел свой игровой логин с паролем и создал страницу в Зале славы. Она находилась в самом низу, там, куда обычно никто не заглядывает!

Ли Хэн, тяжело вздохнув, разместил свой первый игровой видеоролик.

Для придания зрелищности игроки обычно удаляли лишние моменты и оставляли только самое интересное. Но у Хэна не было программы для обработки видео, ведь на ее покупку нужны деньги. Да и к тому же, если он ее все же приобретет, компьютер в комнате стоял такой старый, что любое редактирование видео займет недели.

'Хорошо еще, что дым не валит'.

Компьютер работал с таким грохотом, будто вот-вот сломается. Но не обращая никакого внимания на это, Хэн спокойно разместил свой ролик и лег спать.

Каждый день миллионы людей посещали Зал славы.

Они с большим интересом просматривали и комментировали выложенные там ролики. И как везде, видео в нижней части страницы пользовалось меньшей популярностью, чем ролики знаменитых игроков, расположенные наверху рубрики.

- Что там сегодня в гильдии Гермес?

- Ого, игроки из Грипис опять занимались пиратством на море.

Часть игроков в Зале славы сделали себе имя на убийствах, грабежах и пиратстве. Некоторые люди находили такие ролики волнующими и с интересом следили за похождениями 'бандитов' в Королевской дороге.

За несколько первых часов с момента размещения, видео Хэна никто так и не просмотрел. Слишком уж сложно на него натолкнуться, да и те, кто увидел, просто проходили дальше в поисках чего поинтереснее.

И тут кто-то все же запустил ролик Хэна и страшно удивился.

- Ничего себе!

Его поразили размер и продолжительность видео.

- Длиной в 19 часов и 49 минут?!

Шокированный игрок выключил ролик и быстро создал тему на сайте Королевской дороги.

В Зале славы появился новый игрок. Но этот человек...

Новенький в Зале славы разместил ролик на 19 часов!

Сайт игры посещало множество людей, и все они без исключения стали насмехаться над Хэном.

- Видимо, он новичок в игре.

- Да нет, в Зал славы кого попало не пускают. Думаю, это он так обрадовался, что в туда попал.

- Но разместить видео, совсем его не обработав?! У него хоть капля уважения к будущим зрителям есть?

- Наверное, никто даже смотреть не будет!

Для всех Ли Хэн стал объектом насмешек.

Но тот игрок, что первым обнаружил ролик и разместил сообщение на сайте, не смог сдержать любопытства и нажал кнопку просмотра.

- Какая-то горная местность... И огромное количество орков.

Продолжая переписываться на сайте, он одним глазом смотрел на топчущихся на одном месте орков.

- Потеря времени...

И все равно интерес уже разгорелся, и он не стал останавливать видео.

Через полчаса игрок обновил сообщение в созданной им теме.

> **Видео длительностью 19 часов и 49 минут. Обязательно его посмотрите! Не буду долго говорить. Это 'бест'! Я пока кратко прокрутил, но сейчас сяду просматривать с самого начала**.

Увидев такую резкую смену мнения, люди заинтересовались.

Некоторые сразу же нажали кнопку просмотра, но многие просто не обратили внимания: слишком уж много подобных тем появлялось на сайте игры.

- Что, сейчас популярны такие 'разводы'?

- Наверное, он сам и разместил видео. Пусть учетные записи и разные, но он мог воспользоваться логином друга или родственника.

- А я рискну. Но если действительно развод, напишу самый злобный отзыв из возможных...

В начале видео Ли Хэна появлялся орк.

Огромный, мускулистый и страшный орк-монстр с именем Каричи!

- Утро в горах. Красное солнце поднимается. Сильный ветер дует. Чвичвит. Тучи, словно чувствуя, что скоро будет бой, грозно переваливаются по небу. В битве с темными эльфами я пойду на переднем крае! Чвик! Этим солнечным утром я питаю надежду. Чвичвик. Наши смелость и стремление к победе. Наша сила духа. Наши души. Чвииик! Я хочу петь! Темные эльфы сильны, но мы пойдем с песней в наших сердцах. С песней победы. Никто не уйдет, и мы победим!

Люди громко хохотали, услышав такой нелепый монолог орка.

- Что это вообще такое?

- Какая-то черная комедия?

Большинство смотрящих после этого сразу же отключали видео, но кто-то продолжал просмотр.

Горы, где находился орк Каричи, скрывал густой белый туман. По мере того, как солнце вставало, сквозь рассеивающийся туман стали видны все новые группы орков.

- Хм, орки.

- Много орков.

- Где это происходит?

- Чвиик! Чвиик!

Туман полностью рассеялся, открыв невероятную картину. В неизвестных горах собралась огромная, многотысячная армия орков, и все они готовились штурмовать виднеющуюся вдалеке крепость темных эльфов.

После монолога Каричи горы содрогнулись от крика собравшейся орды. Лавина зеленокожих устремилась в атаку.

Темные эльфы начали призывать духов стихий и использовали разрушительные заклинания. Но, несмотря на все это, орки давили количеством.

- Как будто смотришь фильм.

- Ничего себе! Бывают же такие масштабные сражения...

Раньше на сайте выкладывались только ролики о крупных сражениях или осадах лишь с участием гильдий. В них не было драйва и яростного противоборства, игроки просто использовали самые мощные из доступных им заклинаний.

Но в этой битве орки снова и снова накатывались на стены крепости, словно огромные волны - на риф. Эльфы стояли насмерть. Кругом летали огненные заклинания, от горящей земли и сожженных тел в небо поднимался густой черный дым. Стрелы, выпускаемые эльфами, раз за разом полностью закрывали солнце над головой.

Но орки все равно шли, несмотря ни на что, они забирались

на стены и влетали в строй темных эльфов.

- Интересно.

- Супер....!

Люди со все возрастающим интересом следили за событиями в ролике.

Все, что там происходило, можно было сравнить с многобюджетным фэнтезийным фильмом, в котором шло сражение между двумя расами.

Волна за волной переполненные животной яростью орки врубались в строй спокойно стоящих темных эльфов. Сверкающие глефы с невероятной скоростью сталкивались с острыми клинками. Ярость против спокойствия, количество против мастерства. Бой шел не на жизнь, а на смерть.

С момента появления виртуальной реальности это сражение можно было назвать самым реалистичным и невероятным из всех, что до этого происходили.

- Как можно так двигаться?!

- Похоже, что там, где появляется этот орк, эльфы начинают сдавать позиции.

- Класс!

Следящие за происходящим сражением люди распахивали от удивления рот. Если бы после окончания сражения ролик завершился, то все смотрящие уже остались бы довольными.

Однако видео все еще продолжалась.

После разрушения ворот тот невероятно страшный орк объединился с поднявшимися воинами и священниками.

- Не может быть!

- Значит, это игрок?!

От удивления люди хватались за голову.

Война между орками и темными эльфами. И все из-за одного человека!

Страшный воин в сопровождении солдат отправился вверх, к храму. Зрители не знали предыстории, но исходя из ситуации поняли, что это важное место.

И тут без того уже удивленные люди издавали вздох изумления. Орк вдруг обратился в человека и, не останавливаясь, нырнул в темный зев храма! Идущие по пятам воины зашли вслед за ним.

Внутри было темно, камера располагалась под таким углом обзора, что во всех следующих событиях люди могли видеть лишь спины воинов и слушать происходящие разговоры.

- Я никогда не верил в божий промысел. Если это и есть истина, я готов умереть. Убей меня.

Барабол упал на колени. Его примеру последовали

остальные некроманты.

Зрители были уверены, что сейчас все сдавшиеся маги умрут.

- Давай же, убей их!

- Интересно, что это за задание?

- Скорее! Что же дают за задание подобного масштаба?!

Люди сосредоточенно смотрели ролик.

В отличие от простого кино, все события происходили в привычном им мире, и оттого людям казалось, что они сами принимают во всем участие.

Большинство видео в Зале славы содержали только подробности ежедневной охоты. Те, кому удалось вырваться вперед и попасть в 500 лучших, не спешили делиться своими секретами и уж тем более - выполняемыми заданиями. Поэтому размещенный Виидом ролик сразу заметно выделялся среди прочих.

Игрок в видео о чем-то надолго задумался, а потом убрал меч.

- Говори, некромант. Про какую пуговицу ты говорил? И что, по-твоему, - божий промысел?

- Ты не убьешь меня, слуга Фреи?

- Я не слуга. Отвечай на заданные вопросы. Или же вас стоит убить прямо сейчас?

- Мы... Ты нам все равно не поверишь. Давай, прислужник Фреи, бей! Даже в аду я буду тебя проклинать!

- .....

Главный герой на видео некоторое время помолчал и сказал:

- Даю тебе шанс. Шанс завоевать доверие. Если ты расскажешь правду, я постараюсь поверить.

- Правда? Ты обещаешь?

- Да. Однако это только обещание выслушать вас, но не оставить в живых.

Некромант посмотрел на своих собратьев и начал свой длинный рассказ.

- Раз уж выпал шанс, то я расскажу. Ты обещал поверить! Так вот, мир имеет неправильное представление о Бэрекене Демоффе. Да, он изучал некромантию и прославился как великий маг. Но...

Барабол пришел в ярость.

- Его ученик, Шайяр, был озлоблен на мир. Шай использовал доверие учителя и с помощью лжи и темных заклинаний приобщил Бэрекена ко тьме. Так желание победить болезни и продлить жизнь людей обернулось созданием армии

бессмертных! В безумии Бэрекен во главе нежити стал крушить этот мир и стирать с лица земли целые города. А Шай поддерживал его, заключая договоры со всеми темными силами континента.

В одном из храмов Вельзевула мы нашли рукопись и узнали правду о всех тех событиях. И теперь мы хотим вернуть все на свои места. Освободить Бэрекена от темных заклинаний, насланных Шайяром.

Игрок узнал правду, завершил задание и... получил новое со сложностью А, да вдобавок связанное со скрытой профессией в игре!

- Некроманты!

- Если этот человек добьется успеха, можно будет выбрать профессию некроманта?

- Ничего себе! Задание, связанное с новой профессией!

В конце же видео показывалось, как восстанавливается крепость темных эльфов.

На следующий день Ли Хэн встал, как всегда, на рассвете.

Он спал всего-ничего - 5-ть часов, однако за прошедшее время многое изменилось. А точнее говоря, изменилась атмосфера на сайте Королевской дороги. Размещенный новым игроком видеоролик всколыхнул все игровое сообщество.

- Задания у орков!

- Я впервые вижу, как темные эльфы ведут войну.

- Превращение в орка... Это что, магия превращения, доступная на четвертой специализации у магов?

- Не может быть. Скорее всего, он использовал какой-то артефакт.

- Вещи, позволяющие изменять тело - это уникальные предметы!

Люди строили различные предположения. Способность превращаться в других существ захватила их умы. Кроме того, местность, где происходили события в видео, была им незнакома. Вокруг высились горы, а горизонт скрывали клубящиеся облака.

- Да где же находится это место?!

- Это точно не центр материка...

- Центр весь исследован, рядом с городами и крепостями таких мест нет!

Людям очень хотелось узнать, где же Ли Хэн выполняет задания.

Среди миллионов игроков значительное число путешествовало по просторам Королевской дороги. Среди путешествующих встречались и настоящие знатоки мира игры.

- Судя по деревьям, можно сказать, что это умеренный климатический пояс. Да и произрастают они только в высокогорной местности.

- Хоть на верхушках гор и есть снег, это точно не север и не юг материка.

- Движение насекомых и птиц. Сейчас на Версальском континенте осень, и если посмотреть, как летают воробьи, то...

Среди обсуждающих появились даже спецы по оркам.

- Я читал много романов фэнтези. Орки взяты как раз оттуда! Эта сильная и простая раса уже давно заворожила меня. Хо-хо-хо. Когда я завожу разговор об орках, все почему-то игнорируют меня! Но послушайте. Орки - это цветы жизни в мире фэнтези! Без них все книги не были бы такими интересными!

Специалист по оркам еще долго разглагольствовал.

- Особенностью орков игры являются носовые звуки, которые у каждого вида немного отличаются. Чвиик. Чвит. Чвиук. Чвиичви. По ударению на тот или иной звук можно определить происхождение орка.

Другие люди сразу же отреагировали на такую интересную информацию. Посыпались вопросы.

- Сейчас все расскажу. На Версальском континенте обнаружено 87 племен орков. Исходя из носовых звуков и внешности, орки на видео из восточного региона. Некоторые орки в королевстве Брент издают похожие звуки.

Однако такое заявление было сразу же встречено множеством возражений.

- Судя по оружию и снаряжению орков, они не оттуда. В королевстве Брент орки - максимально 140-го уровня. На видео же большая часть имеет 200-ый и более.

- Соглашусь. Пусть я не знаю ничего об орках, но у меня 350-ый уровень. Что говорит о том, что я много охотился. Так вот, за все время игры таких монстров, как на видео, я ни разу не видел. Если эти орки решат напасть группой, то получится грозная сила.

- Да уж, впору испугаться до дрожи.

Спустя несколько минут специалист по оркам разместил следующее сообщение:

- Я тоже не уверен, что это орки из королевства Брент. Но похоже, они как-то с ними связаны. Однако я не могу понять, откуда взялся этот страшный орк, что на видео. Он не подходит ни под одно описание, и когда я его увидел, у меня пропал аппетит...

Так как ничего нового специалист по оркам сказать уже не мог, обсуждение перешло на местность...

Ли Хэн ничего этого не видел.

Он включил компьютер, открыл страницу в Зале славы и не смог сдержать вздоха разочарования.

- Просмотрело всего 70 000 человек.

Другие ролики в этом разделе просматривали миллионы. А у роликов гильдии Гермес и игрока Бадырея это число переваливало за 100 миллионов. Последний ролик с Бадыреем просмотрели 170 миллионов человек!

- 70 тысяч по сравнением с ними - это ничто.

И хотя Хэн был сильно разочарован, настоящие знатоки Зала славы с ним бы не согласились. Ведь прошло всего 5 часов с момента размещения видео. Кроме того, ролик находился в самом низу списка и имел огромную продолжительность, поэтому многие его игнорировали.

Слухи о видео стали распространяться всего 3 часа назад. И количество заинтригованных игроков только начало расти. Вдобавок, многие сначала мельком просматривали запись и лишь затем начинали смотреть от и до. А подобные быстрые просмотры сайт игры не засчитывал.

Но тем не менее, слухи о новом видео уже начали распространяться, и никто не знает, сколько в конце концов людей его увидит и какой эффект последует.

* * *

Небесный город Лавиас.

В одном из подземелий, где обитало много нежити, появилась девушка.

Она немного растерялась, как будто впервые оказалась в этой темной пещере, и теперь, застыв на месте, с интересом осматривала окрестности. Простояв так несколько минут, девушка, наконец, собралась и выкрикнула:

- Свет!

Яркий шарик вспыхнул над ее головой и осветил стены подземелья. В последний раз окинув все взглядом, девушка быстро пошла вперед к одному из виднеющихся проходов.

И хотя произнесенное заклинание указывало на то, что она маг, на поясе у нее висел маленький меч, за спиной покоились лук и колчан, а на рукавах располагались религиозные метки.

Каждый из предметов однозначно указывал на профессию: воин, лучник, маг и священник. Но в игре существовала одна, которая объединяла их все.

Девушка была Шаманом.

Та, что ушла проходить серьезную операцию, вернулась в игру.

- Да, здесь ничего не изменилось, - тихо произнесла Дайни.

В темноте сверкнули чьи-то глаза, и не успела Дайни опомниться, как перед ней возник монстр.

- Девушка, у меня есть к Вам вопрос, - слащаво пропел Воин без головы.

Не проявляя никакой агрессии, он с интересом ожидал ответа Дайни.

- Задавай!

- Я потерял свою голову. Если увидите ее где-нибудь, сообщи мне.

Монстр искал голову, которая находилась в его руках!

Дайни, не сдерживаясь, решила ответить ему правду.

- Закрой рот.

- Что ты сказала?

- Сейчас я ударю тебя!

Дайни сжала кулаки и без причины обрушила град ударов по голове монстра.

Она уже не была той, что избегала охоты. После операции Воин без головы стал для нее простым монстром. И хотя Дайни не была бойцом, она владела навыками кулачного боя, стрельбы из лука, знала лечебные и атакующие заклинания. У нее даже был средний уровень владения мечом!

В профессии Шамана очень трудно выделить главный навык, но даже если какой-то взять, любой из них будет намного слабее, чем в других профессиях. Пусть она и была слабее других, зато разнообразие и комбинирование техник позволяли действовать очень эффективно.

Начав работать кулаками, постепенно она задействовала ноги и в конце вытащила меч, не переставая с азартом лупить нежить.

- Моя голова, голова! Так болит!

- Извини, я долгое время была заперта в больнице, и у меня накопился стресс. Потерпи, скоро все закончится. Кровавое проклятье!

Дайни использовала заклятие, основанное на магии крови, которое на нежить воздействовало заживляюще!

Раны, оставленные побоями на лице монстра, быстро зажили, и удовлетворенно вздохнув, она продолжила избивать воина без головы.

Бедный монстр от того, что его кто-то сначала лечит, а потом сразу же калечит, пришел в ужас. Причем это повторялось

снова и снова, и снова по кругу. Ох, лучше бы его сразу убили! После особенно продолжительного избиения Дайни выхватила лук и всадила пару стрел в тело монстра. Давненько ей не приходилось применять этот навык!

Кулачный бой, фехтование, стрельба из лука, заклинания - она медленно, но очень старательно вспоминала все навыки. И бедный Воин без головы как нельзя кстати 'согласился' помочь.

- Ой, как я рада вам, скелетики и рыцари!

Дайни не спеша прогуливалась по подземелью нежити и разминалась. Она вернулась в Королевскую дорогу после большого перерыва и все никак не могла насладиться ее атмосферой.

Она так скучала по игре, пока лежала в больничной палате. Ей так хотелось вновь вдохнуть этот воздух и снова попробовать пищи.

Лишь люди, прошедшие через серьёзную болезнь или тяжелые испытания, могут понять, насколько жизнь прекрасна.

По дороге Дайни била всех встреченных на пути монстров. Скелетов-воинов, Скелетов-рыцарей, Воинов без головы. Какие же это были радостные встречи!

Даже перед операцией она вспоминала о них. Серьезной, очень рискованной операцией, в половине случаев после которой пациенты не выживают. Ей тогда было очень страшно, Дайни переживала, что смерть придет, и от нее ничего не останется.

И вот теперь, вернувшись, она радостно бродила по темным просторам подземелья. В ее памяти это было пустынным и мрачным местом. Однако теперь, куда бы она ни шла, везде высились скульптуры.

- Скульптуры?

Дайни хорошо помнила, что раньше их тут не было. От того, что окружающая местность не сходится с ее воспоминаниями, она сильно расстроилась.

- Да что такое!

И только собиралась уйти, как что-то на краю создания привлекло ее внимание. Чопорное и холодное выражение лица скульптуры, немножко приподнятый носик, рукава, которые закатываешь, когда злишься!

Так похоже на нее...

- Не может быть!

Дайни перевела внимание на стоящую рядом скульптуру мужчины и вспомнила парня, что составлял ей компанию прямо перед самой операцией. Парень, с которым она провела столько интересных дней! Из них получилась такая слаженная группа. Сильный воин и мудрый шаман - вместе они обошли все

подземелье!

- Виид.

Непонятно почему, но на ее глазах появились слезы.

- Нет, я обещала. Обещала, что больше не заплачу...

До начала операции она миллион раз представляла себе, что если выживет, то начнет новую жизнь. Счастливую, радостную жизнь без слез.

И вот теперь слезы катились по ее щекам. Сердце почему-то сжалось.

Когда она ложилась на операцию, то думала, что никто не вспомнит ее. И если что-то случится, ни один человек на свете не узнает, что такая девушка жила.

Однако нашелся человек, который помнил о ней. И воплотил ее образ в прекрасной скульптуре.

В ее душе все перевернулось, Дайни рухнула на колени и разрыдалась от переполнивших ее чувств, сердце громко билось в груди, руки дрожали.

И тут она заметила надписи на подножии скульптуры. Короткие небольшие строчки текста с прыгающими вверх и вниз буквами. Такое впечатление, что их писали кривые детские ручонки.

Первый МЕЧ. Самый лучший на земле и на небе!

Второй МЕЧ. Никого нет выше меня.

Трети МЕЧ. Я тут был.

Четвертый МЕЧ. Находиться рядом с учителем - это самая большая честь для меня!

Пятый МЕЧ. Ищу подругу. Мне всего лишь чуть больше 30-ти.

.....

194 МЕЧ. Я голоден. Кто-нибудь, одолжите ячменного хлеба.

.....

321 МЕЧ. Вчера я снова умер от голода.

322 МЕЧ. Нам нужны не монстры, а еда!

.....

345 МЕЧ. Ищу девушку. Ничего не требую, главное, чтобы у нее был навык кулинарии.

.....

505 МЕЧ. Здравствуйте. Очень рад. Меня зовут 505 МЕЧ. Я обаятельный младшенький. Ха-ха-ха-ха!

Дайни сквозь слезы улыбнулась, с какой-то легкостью на душе встала и продолжила свое путешествия по подземелью.

За несколько следующих дней она не спеша обошла все когда-то посещенные с Виидом места. И везде, абсолютно везде, где они раньше ели или отдыхали, стояли скульптуры.

- Здорово. Они такие...

Слезы вновь и вновь появлялись на ее лице. Но это уже была мелочь, ее душа пела. На свете жил человек, который ее не забыл!

- Кх-кх-кх. Здесь не место для людей.

- Только настоящие воины имеют право ходить по этим землям.

- Прощайся с жизнью. Пора тебе отправиться в место вечного сна.

Перед ней возникли три воина-скелета.

Порой монстры вели себя очень грубо и глупо! За то, что они нарушили ее покой, она сломала им кости. Конечно же, монстры не были виноваты, ведь они просто охраняли порученную им территорию. А Дайни специально выискивала такие местечки и провоцировала их!

Так она обошла все подземелье и вспомнила свои навыки. После чего, последний раз взглянув на встреченную первой скульптуру, покинула темное подземелье.

- Это Небесный город?

- Да. Его недавно обнаружили. Сюда могут подняться только те, кто выполнил поручения в деревне Бэран.

В Лавиасе собралось много искателей приключений. Когда раньше Дайни тут проходила, то из людей видела только Виида. Теперь же улицы наводнили другие игроки.

Город, парящий в небесах.

Люди с низкими уровнями шли на все, лишь бы побывать там и насладиться прекрасными небесными пейзажами.

Лавиас быстро стал популярным, и теперь даже королевские семьи и аристократы с близлежащих королевств приезжали туда.

А для того, чтобы вся эта толпа смогла подняться наверх, в игре появилось особое задание!

- Так много людей.

Дайни медленно шла по городу и здоровалась с птицами-жителями.

- Кирук-кирук. Впервые вижу тебя, человек. Ты пришла к нам в город отдохнуть? - произнес держащий в руках мяч старичок Авиак.

- Среди людей ты относишься к сильным? Ты выглядишь известной. Прошу, выслушай мою историю. Здесь, в Лавиасе, обитает куча всякой нежити...

- Ты умеешь добывать лекарственные травы? Если не умеешь, то я научу. Только нужно достать 200 пучков красной травы. Она растете в северной пещере. Когда будешь вытаскивать ее из земли, следи за тем, чтобы корни не разрушились.

Были среди птиц и ее старые знакомые.

Однако ни один из Авиаков ее так и не вспомнил. У жителей города была не только внешность, но и настоящие птичьи мозги. Они очень быстро обо всем забывали.

Гуляя по городу, Дайни вдруг очень захотелось увидеть Виида.

'Наверное, он где-то все так же путешествует. Интересно, насколько поднялся его уровень?'

Она очень хотела связаться с ним. Поделиться своей радостью от того, что осталась в живых! Но никакого способа это сделать не было. Перед дорогой в госпиталь она специально удалила всех из списка друзей. Удалила на всякий случай, чтобы, если бы она не выжила, никто из них не узнал, что она так и не появилась в игре.

Своими собственными руками она оборвала связь. Людей с именем Виид в игре десятки тысяч, не будет же она добавлять их всех в друзья по очереди и интересоваться, тот ли они человек.

'Ну ладно. Если судьба соблаговолит, мы снова встретимся. Но мне будет очень грустно, если этого не случится, и мы не попутешествуют вместе...'

И хотя за прошедшее время разница между ними должна была стать огромной, Дайни не переживала. Ее навыки намного опережали уровень, и благодаря им она сможет быстро наверстать упущенное время.

'Главное, что теперь я могу делать все, что захочу. Больше не нужно переживать о смерти. У меня целая жизнь впереди'.

В это время к стоящий и размышляющей Дайни подошли три девушки.

- Привет. Если ты одна, может, присоединишься к нам? Меня зовут Грати, я маг ветра.

Дайни бодро закивала.

Приключение!

Охота!

Новые путешествия и уровни!

'Версальский континент, Лавиас - хоть куда. Я вернулась!'

* * *

В последнее время у МЕЧей уровни быстро не росли.

Все началось со строительства пирамиды.

- Потянули!

- Трехсотый, налегай сильней!

- Понял. Делаю!

Они усердно переносили каменные блоки, когда к ним поступило задание. Красавица Селена, хозяйка цветочной лавки,

обратилась к ним:

- Мой дом очень стар, вы не поможете его починить?

Дзынь!

Новое задание: Строительство дома Селены.

В крепости Серабург много домов, которые вот-вот развалятся. Если вы поможете восстановить дом Селены, то сможете стать ее друзьями.

Сложность: D.

Награда: Дружба с Селеной.

Требования: Высокая слава. Опыт в строительстве.

Обычно МЕЧи не выполняли такие задания. Тем более что награда - всего лишь дружба с НИПом!

Да и другие игроки не очень приветствовали подобную работу. Возможно, только в самом начале, когда они не могли 4 недели покинуть стены крепости Серабург, кто-то их и выполнял. Но теперь, поднабравшись опыта, все старались найти задания получше, с большим количеством денег или какими-то ценными вещами.

Тем более что при строительстве придется потратить много времени и сил. Само задание не такое простое, каким кажется на первый взгляд.

Но как только МЕЧи увидели Селену, то сразу же согласились.

- Пожалуйста, поручи мне!

- Я помогу!

- Дом? Мы построим Вам замок!

Сраженные красотой девушки воины были готовы пойти на все.

Для 500-та человек построить небольшой дом с находящейся в нем цветочной лавкой - не слишком-то и трудное дело. Можно справиться за день или два. К тому же они недавно участвовали в строительстве пирамиды!

Однако в этот раз, строительство сильно затянулось.

- Попейте водички.

- Ха-ха-ха! Спасибо!

- Да зачем вы...

Каждый раз, когда Селена появлялась, МЕЧи всеми правдами и неправдами старались подольше побыть с нею рядом. Когда же она уходила, они специально прекращали работу и ждали ее возвращения, чтобы снова показать, как они усердно

трудятся.

Так прошло десять дней. И как бы воины ни старались затянуть строительство, в конце концов дом они построили.

Сто пятый МЕЧ грустил.

И к нему подошел Третий МЕЧ.

- Что случилось?

- А-а-а, инструктор! Скажите честно... Теперь, когда цветочная лавка построена, мы больше не увидим Селену, верно?

- Тебя это печалит?

- Да. Я знаю, что Селена - не человек, как мы... И все равно, она мне нравится. Такая добрая, у нее красивая улыбка. Мне многого не надо. Просто хочу еще недельку побыть с нею рядом.

Посмотрев в грустные глаза ученика, 3-й МЕЧ расхохотался и сказал:

- Вот тупица! Ну что ж тогда поделаешь...

Затем инструктор выхватил меч и несколькими следующими ударами разрушил цветочную лавку. МЕЧи, слетевшиеся на шум, громко захлопали в ладоши.

- Вот какой у нас инструктор.

- Супер!

- Ага, можно было и так поступить?!

Так в течение следующей недели они рушили и отстраивали здание несколько раз. Однако в конце концов они не смогли продолжать делать это из-за любви к девушке, и им пришлось окончательно завершить строительство красивой и уютной лавки.

- У-у-у-у-у.

- Мы больше не будем рядом с Селеной.

- Я не плакал, даже когда в детстве меня побили 12 мальчишек. А теперь слезу идут сами по себе.

Воины были очень расстроены, но на этом их приключения не закончились. После возведения цветочной лавки им стали поступать другие заказы на строительство в крепости Серабург.

Поступали МЕЧи очень просто. Если заказчик - стройная и красивая девушка, они соглашались.

- Нам не нужна награда!

- Я готов вкалывать круглые сутки, лишь бы увидеть ее улыбку.

- О, она так смотрит на меня и улыбается!

Следующие несколько недель МЕЧи только и делали, что строили одно здание за другим. Давно в крепости Серабург не видели стольких трудящихся парней с закатанными рукавами и хорошим загаром. И все ради внимания прекрасных девушек.

Дзынь!

Повторяющиеся действия привели к тому, что Вы получаете строительные навыки: укладка кирпичей и копание земли.

Укладка кирпичей: 1 начальный уровень, 0%: Позволяет при строительстве домов класть кирпичи ровно. Чем выше навык, тем ровнее стены будущего строения.

Копание земли: 1 начальный уровень, 0%: Вы можете быстро копать землю.

Строительные навыки!

Они были приоритетными для очень тяжелой ремесленная профессии - строителя, однако до сих пор никто так и не узнал, как ее можно получить.

Как в свое время Виид смог упорным трудом получить навыки кулинарии, шитья и кузнеца, так и МЕЧи своим потом открыли редкие строительные навыки.

Пусть это всего лишь укладка кирпичей и копание земли. Но зато благодаря развитию новых навыков их характеристики немного улучшились.

В результате за 3 прошедших месяца воины сдружились со всеми красавицами королевства Розенхайм.

И с тех пор, когда ученики ходили по улицам, они с удовольствием слышали:

- Здравствуйте, 419 МЕЧ!

- Спасибо за построенный дом, 15 МЕЧ!

Все окружающие игроки были в шоке от действий МЕЧей.

Только эти сумасшедшие парни могли такое сотворить!

Ближе к концу их строительной эпопеи к ним даже стали обращаться аристократы.:

- Я слышал о вас. Говорят, в строительстве вы лучшие? Постройте мне дом; если он получится хорошим, я щедро отблагодарю.

Дзынь!

Новое задание: Строительство дома для барона Ариаса.

Барон Ариас владеет большой деревней в окрестностях столицы королевства Розенхайм.

Благодаря продуманному развитию рынка в поселении он смог накопить много денег и теперь решил построить себе новый дом…

- Мы отказываемся.

Вы отказались от задания.

В таких ситуациях МЕЧи даже не дослушивали до конца.

- Мы что, его слуги?

- Как он может поручать нам такие задания?! Слов нет!

- Даже предлагая золотые горы, он меня не заманит на строительство.

МЕЧи смотрели на выступающий живот Ариаса и насмехались. Но как только к ним обратились бедные, но зато красивые девушки из близлежащей деревни, сразу же согласились.

- Поручите нам!

- Мы приложим все усилия и построим для Вас такое!..

Так они проводили большую часть времени. Улучшали новые навыки и немного - характеристики. Ну, и иногда спускались в ближайшие подземелья.

И в таком темпе они все достигли 220-го уровня.

- Окно навыков!

Имя персонажа: 505 Меч, Тип: нейтральный
Уровень: 220, Профессия: Мастер Боя.
Титул: Нет Слава: 1632
Жизни : 17060 Мана: 4402
Сила: 850, Ловкость: 455
Живучесть: 230 Мудрость: 65
Стойкость: 120 Выносливость: 180
Обаяние: 20 Харизма: 60
Лидерство: 30 Удача: 5
Вера: 10
Сила Атаки: 1340 Защита: 195
Сопротивляемость магии: Огня - 20%, Воды - 20%, Земли - 20%, Черной магии - 20%

В один из дней к МЕЧам подошел человек, плотно закутанный в плащ, из-под которого мельком выглядывали легкие доспехи.

Ученики с большим подозрением смотрели на него, и видя такую реакцию, странник не стал тянуть и заговорил:

- Это вы Мастера боя? Я наслышан о вас. Говорят, вы

помогаете девушкам? А я всю жизнь занимался только искусством боя.

Неизвестный человек тоже оказался по профессии Мастером боя. Он продолжил:

- Знаете ли вы, в чем заключается настоящая сила? Просто точить и протирать клинки недостаточно. Нужно пересилить себя и как можно больше мир повидать. Когда вы сделаете это, возвращайтесь ко мне, и я приведу вас к настоящей силе!

Дзынь!

Новое задание: Путь воина.

Охотьтесь на монстров, угрожающих мирным людям. Защищайте слабых. Спасайте женщин и детей, проявляя настоящую рыцарскую доблесть. И после того, как вы обойдете Версальский континент, возвращайтесь и станьте настоящими воинами.

Сложность: Профессиональное задание высшего уровня.

Награда: Новые способности.

Требования: Только для Мастера боя. Не предназначено для злодеев.

Потом странник последовательно всех обошел, начиная с учителя и заканчивая 505-м МЕЧом. И тогда Первый МЕЧ понял, что пришло время выбора.

- Слушайте все. В Королевской дороге мы всегда были вместе.

- .....

Все ученики с огромным почтением внимали каждому слову из уст наставника.

- Пока мы вместе, нам нечего было бояться. Наоборот, это остальные нас избегали и боялись, так как чувствовали нашу силу!

Когда ученики заходили в подземелья, то многие игроки злились и уходили оттуда. Потому как такое количество воинов просто вырезало всех монстров, сколько бы их ни было. К тому же, когда другие игроки начинали что-то готовить, часть учеников сразу же появлялась рядом и начинала клянчить хоть кусочек. А особо наглые даже подглядывали за девушками!

Учитель продолжил:

- Пришла пора и нам испытать на себе большой мир! Каждый из вас будет самостоятельно путешествовать и искать свои приключения, в одиночку убивать самых сильных монстров!

А через 6-ть месяцев мы опять встретимся в королевстве Розенхайм!

- Мы поняли, Учитель!

- Увидимся позже.

- Будьте здоровы, Учитель!

Ученики прощались друг с другом и уходили в разные стороны.

Их ничего не задерживало, все их имущество - это котомка за спиной да надетые вещи.

Это было очень теплое прощание с учителем, все уходящие радостно и широко улыбались.

'Теперь-то я наемся!'

'Еще пару часов, и снова бы умер от голода'.

'Надо поймать и побыстрей зажарить кролика'.

Так МЕЧи покинули королевство Розенхайм, чтобы выполнить предназначение настоящего воина.

Глава 2. Собеседование

Университет 'Корея' предоставлял будущим абитуриентам самые разные варианты поступления. И когда Хаян отправила документы брата на факультет геймеров, то особых надежд не питала. Поэтому, получив через несколько недель письмо с приглашением на собеседование, она серьезно задумалась.

- Что же делать? Надо сказать брату правду... - бормотала Хаян себе под нос, ходя от одного угла комнаты к другому.

Сегодня день собеседования в университете 'Корея', но зная брата, она была уверена, что скряга Хэн не пойдет туда ни под каким предлогом.

- И потянуть время нельзя, ему нужно прийти туда именно сегодня...

Ли Хаян очень долго думала и наконец решилась.

Лобовая атака!

Она уверенно распахнула дверь в комнату брата и сразу начала:

- Братик, я хочу кое-что тебе сказать. Сегодня надо пойти в университет 'Корея' на собеседование.

Когда она ворвалась в комнату, Хэн просматривал свою страничку в Зале славы.

- Собеседование? Какое собеседование?

- Собеседование для поступления в университет.

- Что? Правда?!

Ли Хэн очень сильно удивился. Новость о каком-то собеседовании в университете 'Корея' оказалась для него полной неожиданностью.

Хаян смиренно склонила голову.

- Это... Честно говоря, я подала документы. Ведь нет же никакого закона, что в университет надо поступать только стандартными путями... В последнее время многие проходят по специальным правилам отбора.

Хэн задумчиво тарабанил пальцами по столу. Он тоже слышал о такой системе. Кто-то даже говорил, что по ней поступает большинство студентов.

И тут его осенило, и он, едва не крича, спросил:

- И что?!

- Я отправила документы. Прости, что не спросила разрешения у тебя, братик.

Ли Хаян искренне просила прощения. Она предполагала,

что Хэн сильно разозлится и будет ругаться, так как она поступила по-своему.

Однако Ли Хэн взял ее за руку и сказал:

- Раз собеседование, значит, документы прошли?

- Да. Но это еще не означает поступление. Можно лишь сказать, что полпути пройдено...

- Прекрасно!

Хэн заразительно рассмеялся и закружил сестру по комнате. Он чувствовал, будто все выпавшие на его долю мучения в один миг пропали!

Вот только он и не догадывался, что произошло недоразумение.

Когда сестра сказала, что нужно пойти в университет 'Корея' на собеседование, он ни на секунду не предполагал, что речь может идти о нем. Какой там университет - он даже не закончил школу, а аттестат получил лишь после уговоров семьи.

Естественно, Хэн считал, что Хаян говорит о себе.

- Ты молодец! И когда собеседование?

Ли Хаян забеспокоилась: брат отреагировал не так, как она ожидала.

'Славу богу, хоть не ругается...'

Она в замешательстве произнесла:

- Сегодня.

- Что?!

- Собеседование сегодня. Через три часа.

- Правда?

Хэн кинулся к компьютеру и быстро его выключил.

- Тогда давай собираться. Я провожу тебя.

Факультет виртуальной реальности в университете 'Корея'.

В честь такого события Хэн расщедрился, и они приехали туда на такси.

'О, оказывается, Хаян интересуется виртуальной реальностью'.

Он не знал подробностей, но краем уха слышал в новостях, что это направление набирает все большую популярность.

'Как хорошо. Виртуальная реальность, наверное, - единственное, что я хорошо знаю, и значит, смогу помочь сестренке в учебе'.

Они присели на скамейку и стали ждать, когда подойдет их очередь на собеседование. К удивлению Хаян, брат находился в таком хорошем расположении духа, что даже тихо запел себе под нос песенку.

- Не переживай. У тебя все получится.

Видя напряжение сестры, Хэн сжал ее руку.

А вот до Хаян наконец-то дошло, что же на самом деле происходит.

'Ага, он меня не так понял!'

Однако снова ему признаться она не решилась.

'Знаю его характер, он тут же развернется и уйдет'.

Ли Хаян решила сидеть до последнего. Ожидание подходило к концу.

Когда настанет их очередь, брат поймет, что его обманули, и может выкинуть что-нибудь такое... У представившей эту ситуацию Хаян от волнения по лбу потекли капли пота.

- Ты в порядке?

- Да. Все хорошо.

- Ты вспотела.

- Это от волнения...

- Если что-то болит, сразу скажи мне.

Опять из-за недопонимания Хэн неправильно интерпретировал ее состояние, и Хаян еще больше распереживалась. И тут ее глаза широко раскрылись.

'А! Можно вот так сделать'.

Ровно за три минуты до того, как подошла их очередь, Хаян согнулась и схватилась руками за живот.

- Бра-а-а-т...

- Что? Что такое?

- У меня живот болит. Я схожу в туалет. Наверное, завтрак не усвоился.

- А...

Время быстро заканчивалось. Скоро настанет один из важнейших моментов в их жизни, и упустить его было нельзя.

- Ты не можешь потерпеть?

- Ну ты что, не могу же я посреди собеседования выйти.

- Тоже верно... Хорошо. Давай быстро, туда и обратно.

- Поняла. Считай, уже тут, братик.

- Нельзя опаздывать на собеседование.

- Я быстро!

Ли Хаян сделала вид, что побежала в туалет, а на самом деле пошла в другую сторону. Ничего не подозревающий Хэн поднялся и стал нервно переводить взгляд с настенных часов на коридор, куда ушла сестра.

Одна минута, две...

В этот момент он всей душой желал, чтобы время замерло, но подобное не было в его силах.

'От этого зависит будущее Хаян... Как же не вовремя у нее заболел живот! Все из-за меня. Точно, что-то в приготовленной

мною каше было не так... '

От напряжения Хэна била легкая дрожь.

Прошли 3 минуты, сестра все не возвращалась, а очередь для встречи с профессорами настала. Подошла ассистентка из приемной комиссии.

- Добрый день. Преподаватели ожидают вас.

Опоздать на вступительное собеседование - это один из самых страшных проступков в понимании Хэна, и он с очень серьезным выражением лица попросил девушку:

- Извините. Моя сестренка еще не подошла. Можно подождать несколько минут?

Ассистентка, посмотрев на него, немного занервничала. Человек с таким взглядом может сделать все что угодно.

- Хорошо. Я передам профессорам вашу просьбу.

Отвечая таким образом, она не переставала недоумевать.

'Зачем ждать сестру? Все равно зайти может только он...'

Прошло еще десять минут. Видя, что само по себе все не разрешится, Хаян взяла дело в свои руки. Она незаметно для Хэна прокралась до ассистентки и попросила ее:

- Выслушайте мою просьбу, пожалуйста. Скажите моему брату, что Вы встретили меня в туалете, и у меня все еще ужасно болит живот, поэтому я не могу вовремя вернуться. Пусть он пойдет на собеседование вместо меня. Сможете передать? Пожалуйста...

- Что?!

- Пожалуйста, прошу Вас! Именно так, слово в слово, и передайте. Тогда мой брат пойдет на собеседование.

Помощница решила, что это семейка психов.

То брат ждет, пока вернется сестра, и отказывается идти, а теперь еще и сестра просит не пойми что. В любом случае, профессора ждут. Необходимо что-то решать.

- Только это и передать?

- Да, прошу Вас.

Пожав плечами, ассистентка подошла еще раз к Хэну.

- Пора идти на собеседование.

- Сестренка не пришла...

- Я видела ее в туалете. У нее болит живот, и она не сможет вовремя подойти. Она попросила, чтобы Вы пошли в зал для собеседований вместо нее. Тем более что профессора больше не будут ждать. Сейчас или никогда.

- Нет, не может быть... Хорошо, я пойду.

И хотя ассистентка ничего не поняла в произошедшем, главное, что парень согласился пройти.

- Идите за мной.

В результате Ли Хэн один, без сестры, зашел в аудиторию и предстал перед комиссией.

Пять профессоров внимательно просматривали документы.

'Ох, они, наверное, смотрят документы Хаян...'

В представлении Хэна, тут должна была стоять сестра, и он уже хотел начать объяснять сложившуюся ситуацию, как один из профессоров спросил:

- По какой причине Вы решили подать сюда документы?

- Это университет с хорошими перспективами.

- А другие университеты, получается, с плохими?

Все профессора внимательно слушали.

Ли Хэн ответил довольно кратко:

- Нет. Я слышал, что преподавательский состав здесь самый лучший.

- Вот как.

Услышав такой ответ, профессора закивали головой:

'Не высовывается без причины'.

'Видимо, придерживается основ'.

'Не похоже, что он отнесся к собеседованию всерьез. К тому же, опоздал...'

Ли Хэн продолжил говорить.

- На самом деле моя сестренка - очень добрая девушка.

- Что?

- Когда она была маленькой, наши родители погибли...

Хэн рассказал историю их семьи.

Так как собеседование должна была проходить сестренка, Хэн всеми силами пытался преподнести ее с самой лучшей стороны.

'Университет 'Корея'! Нельзя упустить такой шанс. От этого зависит будущее Хаян'.

Поэтому, чтобы потянуть время, он начал рассказывать об ее детстве, о том, через что им пришлось пройти, как жила их семья. Но говоря о ней, Хэн волей-неволей упоминал и о себе.

Как им угрожали ростовщики. Как он дрался, защищая семью. Как начал работать сначала на заправке, потом в других местах. Он рассказывал обо всем.

Комиссия молча слушала.

Это собеседование сильно отличалось от всех, прошедших ранее. Обычно профессора задавали много вопросов и следили, как возможный будущий студент на них ответит. Однако теперь они только слушали.

- ... и сейчас я играю в Королевскую дорогу. Я целый год готовился к этому, и вот совсем недавно у меня все начало налаживаться. Если вдруг появятся другие, более прибыльные и

интересные игры, я готов туда перейти. Однако Королевская дорога особенная! Заходя в нее, ты как будто попадаешь другой мир. И думаю, что еще как минимум десять лет ничего популярней ее не появится. Поверьте, я со всем старанием коплю деньги на обучение сестры и, уверяю Вас, приложу все усилия, чтобы оплачивать семестр вовремя.

Теперь уже и профессора поняли, что Ли Хэн заблуждается. Он почему-то думал, что на собеседование пригласили его сестру.

Однако ни один из них ничего не сказал по этому поводу. Лишь председатель задал следующий вопрос:

- А что Вы думаете о виртуальной реальности? В частности, меня интересует, как вы делите виртуальный мир с реальным?

Хэн ответил очень сдержанно:

- Я считаю, что нет необходимости разделять их между собой.

- О! Вот как... Объясните подробнее.

Профессора ожидали, что сейчас Хэн начнет рассказывать, как и все до него, о том, как он их совмещает или как мечтает создать совершенный виртуальный мир. Однако следующий ответ не мог их не заинтересовать.

- Потому что, когда я нахожусь в Королевской дороге, она и является для меня в тот момент настоящая реальность.

- То есть виртуальный мир и реальность для Вас равноценны?

- Да. В жизни надо преодолевать трудности, работать. А то, что я делаю в игре, приносит мне реальную помощь. Виртуальная реальность - это не обман. Там, как и в жизни, можно учиться и зарабатывать деньги. Для меня, человека, который всю жизнь добивался всего только своим трудом, разницы нет.

- Мы поняли Ваше мнение. И поняли, что Вы за человек, Ли Хэн. На этом собеседование закончено. О результатах мы сообщим позже.

- Спасибо.

Хэн вышел, а профессора продолжили совещаться.

- Ну, как Вам он?

- Да, интересный парень. В наше время тех, кто так заботится о семье, становится все меньше и меньше.

- Соглашусь. Когда появилась виртуальная реальность, ценность семьи стала постепенно все больше пропадать. А он показывает хороший пример обратного.

- И о виртуальном мире очень многое знает.

- Да и разнообразный жизненный опыт должен помочь в будущем обучении.

Они еще очень долго обсуждали Ли Хэна, но ни одного

отрицательного отзыва так и не прозвучало.

- Значит, все за то, чтобы принять его? - спросил, оглядев по очереди всех профессоров, председатель комиссии.

И не услышав ни одного протеста, спокойно поставил на документах Ли Хэна отметку о том, что он принят в стены учебного заведения.

- Уф... Наконец-то все закончилось.

Ли Хэн вышел из аудитории, чувствуя легкую дрожь. Сейчас он даже не мог вспомнить, что же там отвечал. Все было словно в тумане.

- Надеюсь, все будет хорошо...

Он начал взглядом искать сестренку, и когда увидел ее, сидящую на старом месте, с облегчением выдохнул.

Хаян же все это время молилась, чтобы все завершилось хорошо. И когда брат подошел ближе, она с волнением спросила:

- Как прошло собеседование?

- А? Это...

Хэн не знал, как утешить сестренку, ведь в такой ответственный момент у нее заболел живот, и она думает, что все провалила.

- Я, как мог, постарался им все объяснить... Давай ты хотя бы сейчас зайдешь туда и пройдешь собеседование?

- Э... Ты о чем?

- Собеседование должен проходить только тот, чьи документы поданы. И хоть я попытался все рассказать, этого может оказаться недостаточно... Извини, сестренка.

Хаян опустила голову.

Она думала, что брат будет злиться, а он сожалел, что сделал что-то не так.

'Не может быть! Он до сих пор не понял? Как так могло получиться?'

Хаян встала и ободряюще похлопала брата по спине.

- Ничего. Я верю, что все прошло хорошо. И если сейчас напрошусь на собеседование, это может еще хуже сказаться на их решении.

- Так-то так... Ну да ладно, все уже позади, забудем.

Они уже подошли к главным воротам университета, как Хаян вдруг замерла.

- Что? - взволнованно спросил Хэн.

- Я забыла кое-что в туалете! Подожди меня чуть-чуть.

- Хорошо.

Ли Хаян вернулась в университет и подошла к ассистентке. А затем сменила контактный адрес на адрес больницы, где

лежала бабушка.

Глава 3. Первый раз в кинотеатре

Сразу же после собеседования Ли Хэн с сестренкой собирался пойти домой. Они, хоть и не без проблем, завершили дела в университете, и пора было вернуться к повседневным заботам.

Хэна ждала Королевская дорога. Срок выполнения задания приближался, а надо было еще так много успеть подготовить. К тому же из-за последних событий в Землях отчаяния не получалось посещать тренировочный зал.

Но еще раз хорошенько все обдумав, он понял, что не может так поступить.

'Сегодня было собеседование в университете 'Корея'! Не стоит завершать день как обычно...'

Ли Хэн принял непростое для себя решение и вытащил кошелек, заполненный зелеными хрустящими купюрами. На всякий случай перед походом в университет он прихватил с собой побольше денег.

- Хаян.

- А?

- Давай посмотрим кино!

Еще ни разу в жизни Хэн не ходил в кинотеатр. И вот теперь он решился.

- Правда? - спросила Хаян, замерев на месте.

Она не понимала, что происходит. Ее брат-скряга, экономящий на проезде в автобусе, никогда не покупающий снэки и порой так необходимые канцтовары, вдруг зовет ее в кино!

- Хорошо. Давай посмотрим что-нибудь интересненькое.

Ближайший к ним кинотеатр располагался в огромном торговом комплексе, в котором приютились разнообразные бутики, магазины и лавки.

Когда они зашли внутрь, Хэн невольно замедлил шаг и стал оглядываться по сторонам. В сверкающем и блестящем холле бродили толпы людей.

- Круто!

Впервые в жизни он посетил столь популярное место! Хэну казалось, будто бы он попал в другой мир.

- Братик, думаешь, сейчас идут интересные фильмы?

- Ага. Пошли, глянем, что там.

Честно говоря, Ли Хаян тоже впервые попала в кинотеатр.

Хоть брат и выдавал достаточно денег на повседневные расходы, но зная, каким трудом они доставались, Хаян просто не

решалась тратить их на развлечение. Даже когда друзья завали ее с собой в кино, она всегда находила причину, чтобы отказаться. Поэтому сейчас кинотеатр был для нее таким же загадочным, как и для брата.

- Ого, как много фильмов!

- Давай посмотрим, какой вышел самым последним, - предложил Хэн, схватив рекламный проспект. - Тут написано, что это 'Не будем добрыми'.

- Тогда посмотрим его? Надеюсь, будет интересно.

Ли Хэн и Хаян некоторое время рассматривали расписание, а затем подошли к кассе.

Вначале они полагали, что деньги отдают при входе в зал, но увидев, как поступают другие, быстро догадались о своей ошибке.

- Ага, вот как надо. В общем-то, так я и думал. Как в магазине.

Хэн довольно улыбнулся и затем уверенно достал две 10-долларовые купюры.

- Два билета на 'Не будем добрыми'.

Его переполняла гордость от того, что он пришел в кинотеатр! Чувствовать себя культурным человеком было приятно, в этот момент он совсем не сожалел о трате денег на 'ерунду'.

Кассир, доброжелательно улыбаясь, уточнил:

- На 3 часа 30 минут, 'Не будем добрыми', 2 взрослых билета. Правильно?

- Да.

- Есть ли у Вас накопительная или бонусная карта для получения скидки?

- Что?

Ли Хэн растерялся.

Одно название заставило его серьезно задуматься.

- А что это?

- Ну, это бонусная или банковская карта партнера кинотеатра.

- А... А... Какая скидка может получиться? - взволнованно спросил Хэн.

Кассир теперь улыбался так широко, словно хотел стать победителем конкурса 'Улыбка года'.

- Два доллара за билет.

- .....

Хэн невольно облизнул губы.

При стоимости билета в 10 долларов скидка получалась значительной, и он не мог ее игнорировать.

Только вот у него не было таких карт.

Обычно Хэн ходил закупаться на рынок, а там ими не пользовались. К тому же получить банковскую карту он не мог из-за плохой кредитной истории и отсутствия постоянной работы.

- Ха-а-аян? - протянул Хэн.

Но увидев его вопросительный взгляд, сестра лишь отрицательно покачала головой. У нее не было даже мобильного телефона, что уж говорить о кредитной карте.

Хаян обеспокоенно взяла брата за руку.

- Может... тогда не пойдем?

Ли Хэн же, наоборот, расслабился и улыбнулся в ответ. Он осознал, что еще ни разу не ходил куда-либо вместе с родными, и теперь не мог упустить такой шанс.

'Я же старший брат. Почему я не могу сходить с сестренкой в кино?..'

Он решительно протянул кассиру 20 долларов.

- Пожалуйста, два билета на 'Не будем добрыми', без скидок и бонусов.

- Ваши двадцать долларов, вот два билета на лучшие места.

Опытный сотрудник быстро догадался, что парочка впервые в кино, и выбрал для них лучшие из оставшихся мест.

Поблагодарив его, Хэн и Хаян отправились бродить по холлу и рассматривать магазинчики. До фильма оставалось чуть меньше, чем полтора часа, и им нужно было чем-то себя занять.

'Ого, цена кальмаров сравнима с билетами! А поп-корн почему такой дорогой?'

С точки зрения здравого смысла - цены Хэну показались нереальными. Как могут поп-корн и кола стоить больше, чем билет?

С непониманием посмотрев на людей, покупающих еду по таким ценам, Хэн с сестрой направился дальше, пока их путь не завершился рядом с игровым залом.

- Времени еще много, может, пока поиграем? - спросил он.

- Ага, давай.

Когда они зашли внутрь, глаза Хэна от удивления полезли на лоб.

'Цена одной игры доллар и более...'

Королевская дорога - виртуальный мир, в котором возможно все. А тут стояли лишь автоматы с экранами и джойстиками, и за каждую игру на них просили по доллару. К тому же оплачивались они только при выходе из зала. Входя внутрь, каждый из посетителей получал специальный кулон, с помощью которого и запускались игровые автоматы. А при выходе с этого кулона считывалась информация, и высвечивалась задолженность,

которую требовалось оплатить. Благодаря такой хитрой системе за короткий промежуток времени люди могли спустить приличную сумму денег.

'Вот же жулики!'

Ли Хэн грустно вздохнул.

Цены растут как на дрожжах, а тут еще и не дают спокойно сыграть. Все желают побыстрее отобрать заработанные тяжким трудом деньги.

- Брат, во что будем играть?

Хэн указал рукой на самый, по его мнению, дешево выглядящий аппарат, в котором предлагалось сыграть в теннис против живого противника.

Во время игры у Хэна дрожали руки. Казалось бы, играешь совсем немного, а деньги капают и капают. Все происходило словно в кошмаре. Он испытывал непередаваемую боль всякий раз, как завершался очередной тайм.

До начала сеанса оставалось чуть меньше часа, а каждая игра в теннис занимала всего две минуты и стоила доллар! В такой ситуации даже победа над сестрой не приносила ему удовольствия.

Вскоре Хэн не выдержал и, натянуто улыбнувшись, сказал:

- Скучно. Может, что-то другое?

- Хорошо.

Наученный горьким опытом Хэн теперь выбрал игру, где не надо было соревноваться.

'Раз уж пришли сюда, нужно играть там, где можно потянуть время!'

Взгляд Хэна упал на придуманную еще в двадцатом веке игру. В ней предстояло стать пилотом, который сбрасывает бомбы или сбивает самолеты врага. Благодаря легким для понимания правилам, она оставалась популярной даже сейчас.

- Давай в эту.

Они заняли кресла пилотов, после чего Хэн приложил кулон к аппарату и заплатил виртуальный доллар.

Следующие 20 минут пролетели невероятно быстро.

В первом задании предстояло подавить воздушное пространство врага. Сбивать вражеские самолеты, координируя действия с союзниками! Пусть и не быстро, Хэн и Хаян легко одержали победу.

Но вот в следующем задании появились неизвестные пришельцы. Инопланетные тарелки мелькали с невероятной скоростью, поливая все вокруг лазерами. Кроме того, у кораблей инопланетян имелись самонаводящиеся ракеты, от которых было очень трудно уйти.

- Хе! - грустно выдохнул Хэн.

В, казалось бы, не очень сложной игре он терпел одно сокрушительное поражение за другим. Всякий раз, как самолет Хэна падал, его сердце замирало в груди.

- А-ха-ха-а! Так интересно!

Зато ему удалось увидеть, как открыто и заразительно смеется сестренка.

'Удивительно, что Хаян нравятся такие игры'.

Исчерпав все жизни и проиграв, они направились искать еще что-нибудь интересненькое.

Следующей в очереди стала - 'Найди десять отличий'.

В эту игру можно было играть очень долго. К тому же, заплатив за одного, искать отличия могли несколько людей. А если игрок добирался до 10-го уровня, то получал в подарок милого медвежонка.

На первый взгляд, казалось бы, очень простая игра, только вот в глазах Хэна чуть не полопались все сосуды, так старательно он вглядывался в картинки, чтобы получить приз.

И если первое задание было относительно легким - найти лишнюю зубочистку, - то дальше начиналось что-то невообразимое: найти песчинку в песочнице, лист с другим рисунком в лесу, отсутствующий остров на карте мира и даже муравья с четырьмя ножками в заполненном муравейнике!

Кроме того, поиск происходил на скорость, и если ты не укладывался в отведенное время, игра останавливалась до момента, пока не оплатишь новое. Да и каждый раз, когда игрок ошибался, общее время немного сокращалось.

Деньги утекали с бешеной скоростью. Однако Хэн не сдавался.

'Все равно выиграю!'

Незаметно наступил момент, когда сумма вложенных средств оказалась выше стоимости медвежонка. Но он все равно продолжал играть и дошел до предпоследнего, 9-го уровня

Нажав кнопку 'продолжить', Хэн в напряжении ждал, что же там будет.

Найдите лишнюю звезду в Млечном пути!

'Ох!'

Как бы ни желал Хэн победы, ему пришлось отступить. Найти пропущенную звезду среди миллиона других - такое задание, как ни старайся, не выполнишь.

'Жулики!'

Он ощущал себя обманутым дурачком, которому пообещали

конфетку за работу, но в итоге надули. Хотя когда у Хэна в жизни получалось что-то легко?

'Что здесь, что в Королевской дороге - везде не по-людски!'

Слегка пнув от недовольства игральный автомат, он начал искать уже простые игры. Но не нашлось ни одной, в которой бы соревнование не заканчивалось после победы одного из играющих.

'Почему?.. Почему нет игры, где можно долго играть вдвоем?'

И тут взгляд Хэна упал на танцевальную игру, на которую с интересом посматривала Хаян.

В ней игрокам нужно было зайти в небольшие комнатки, а затем, следуя указаниям стрелок, двигаться под музыку. Игра, в которой можно устраивать целые танцевальные битвы.

'Сложно'.

Стрелки мелькали с такой скоростью, что Хэн едва успевал следить за всем. Двигать руками, переставлять ноги и вертеться всем телом, при этом попадая в ритм, - все эти действия на экране смотрелись очень впечатляюще.

Около игральных аппаратов собралось много школьниц, громко подбадривающих участников танцевального поединка.

- Брат, попробуй.

- Попробовать?

Ли Хэн ничего не знал о танцах, но раз просила сестра, он все же решился. Ему очень хотелось увидеть, как Хаян радуется, да и к тому же выпал шанс испытать что-то новое.

'Очередь длинная. Придется ждать минут пятнадцать, но зато смогу лучше понять, как двигаться, да и деньги не придется тратить за это время...' - думая так, он занял место в самом конце.

Практически вся очередь перед ним состояла из парней. Подростки с серьгами в ушах, цепочками на шеях и модными прическами с интересом на него поглядывали:

'О, что за деревенщина пришел?'

'Да он хоть знает, что надо делать?'

'Ха, не стоит на него внимание тратить'.

'Нет. Надо его поразвлечь...'

Некоторые из парней стали давить на Хэна взглядами. Тем более что они уже давно заинтересовались странной парочкой. Чистая, милая, обаятельная школьница, при взгляде на которую сердце начинало чаще биться, рядом со странным парнем, похоже, впервые пришедшим в игровой центр. Он играл только в самые дешевые игры, но так громко этому радовался, что все с сочувствием поглядывали на Хаян.

'Давай уже, опозорься на всю катушку'.

Парни в очереди специально расступились, чтобы Хэну пришлось играть следующим.

- Брат, давай! - громко подбодрила Хаян.

- Ок. Постараюсь.

Хэн зашел в комнатку и заозирался. Он не мог понять, куда поднести кулон оплаты и как выбрать танец. Для каждого региона или возраста существовали свои стили, но Хэн ничего об этом не знал.

Найдя, наконец, куда приложить купон, он выбрал, что попалось под руку: свободный стиль, экстрим-танец.

Увы для него, это оказался танец, который выбирают, чтобы похвастаться своим мастерством. Здесь были собраны самые сложные движения, стрелки мелькали так быстро, что не всякий мог за ними успевать.

Такой выбор делали только профи.

- Чего это выбрал новичок?..

- Ха, даже не знает, как платить, а выбрал экстрим-танец!

- Сейчас, будет весело.

Люди, стоящие в очереди, не скрывая своих улыбок, наблюдали за действиями Хэна на смотровом экране. Игра уже началась, и Ли Хэн, как они и думали, совершал множество глупостей, пытаясь понять, как же правильно играть.

'Надо просто повторять за соперником, тогда все получится'.

Тратя кучу сил, Хэн, наблюдая за танцующим компьютерным противником, стал копировать непривычные для него движения. Руки и ноги то и дело запутывались, и он даже пару раз упал. Быстро мелькающие на стенах и полу стрелки только сбивали. Нужно было нажимать их в определенные промежутки времени, но это оказалось совсем не легко. Ли Хэн старался изо всех сил, но попросту не успевал за всем уследить.

Жизни над его персонажем, танцующим на фоне ночного клуба, быстро заканчивались, а вот противник пусть и не делал все идеально правильно, постепенно вырывался вперед.

Но с какого-то момента движения Хэна изменились.

'Это танец... А я не умею танцевать'.

Невозможно хорошо делать то, чего никогда раньше не пробовал. Хэн не умел танцевать и чувствовать ритм музыки. Он всегда считал тех, кто хорошо танцует, выдающимися артистами.

'Я владею мечом. Пусть сейчас у меня его и нет. Если противник подходит, я отступаю, если защищается - нападаю. Руки двигаются в ритме, удар следует за ударом'.

Напряжение, сковывающее тело, ушло. Руки и ноги перестали мешаться друг другу. Хэн перестал повторять за компьютерным персонажем и стал двигаться только по указаниям

стрелок. Выбросить ногу вперед, нанести несколько ударов руками, развернуться и повторить все заново!

Все движения Ли Хэна тут же показывались на внешнем экране.

- Что это?

- Все выполнено на 'Идеально'?!

- Он не пропустил ни одной стрелки! - шумели удивленные зрители.

То, что делал Хэн, было трудно назвать танцем. Он просто точно двигался и нажимал на все выскакивающие стрелки. Однако его персонаж в это время демонстрировал невероятный танец.

Настроение Хэна быстро поднялось.

'Ха, не так уж это и трудно'.

Танцевальные движения. Быстрые и под ритм музыки. Слушать, смотреть, действовать. Пусть Хэн танцевал впервые, он быстро уловил суть. У его компьютерного персонажа осталась только одна жизнь, но теперь тот действовал предельно точно и побеждал своего соперника.

- Что?.. Что это за человек? - лицо у выпрыгнувшего из второй игровой комнаты игрока было озабоченным.

Первое время его соперник действовал как полный неуч и вот-вот должен был проиграть, а потом вдруг резко вырвался вперед. Пусть, нажимая стрелки, Хэн и не делал танцевальных движений. Но он двигался так быстро, что зрителям и вправду казалось, что это какой-то необычный танец.

- Вау! Супер!

- Смотри, как здорово танцует!

Школьницы одобрительно закричали. Тут же появились другие противники, желающие опрокинуть зазнавшегося новичка.

Но чем дальше, тем больше побед одерживал Ли Хэн. Он стал немного понимать, как выполнять движения. Научился улавливать ритм и плавно двигаться под него, при этом не забывая точно и быстро нажимать на все стрелки.

Так Хэн одержал десять побед подряд. Могло быть и больше, но наконец-то подошло время киносеанса.

Когда он покидали игровой зал, все окружающие смотрели на него, как на загадочного монстра. Пусть внешне он оставался все тем же деревенщиной, никто из игроков больше над ним не насмехался.

Хэн мог выполнить любое движение. И еще в его танце был любопытный момент, который многие заметили. Будто бы его тело действовало наперед, предугадывая, какая стрелка загорится следующей.

Посмотрев в горящие довольством глаза сестры, Хэн произнес:

- Пора в зал.

- Ага.

Наконец они попали на такой долгожданный киносеанс.

Ли Хэн и Хаян сели в комфортные кресла и приготовились смотреть фильм.

На самом деле, кино было не очень интересным. Простой корейский фильм со средненьким сюжетом про парней с улиц. Два друга сколотили банду и пошли вместе по жизни, пока их взгляды на жизнь и сердце красавицы не разделились. Какой же корейский фильм без любовного треугольника!

Друзья детства столкнулись в борьбе за деньги, власть и женщину. И в конце концов один из них всадил предательский нож в спину соперника. После чего последовал предсмертный монолог поверженного:

- Ты можешь отобрать мою жизнь, но не любовь...

И фильм закончился.

- Что это за фигня?!

- Может, заявить на них за обман?

- Наверное, сценарий писался одной ногой.

- И такая простенькая история шла два часа?

- Совсем не интересно.

Все находящиеся в зале люди резко критиковали фильм. Большинство из них увидели в интернете много положительных отзывов критиков и простых зрителей о картине и поэтому решили пойти на сеанс. В итоге оказалось, что создатели фильма обманули всех, затратив много денег на такую хитрую рекламную компанию.

Однако Хаян все равно радовалась, что им удалось посмотреть фильм. Экономия - это, конечно, важно, но у них в жизни было не так много моментов, о которых приятно вспоминать вместе. Большую часть жизни они провели, хорошенько затянув пояса и подсчитывая каждую из имеющихся копеек. И вот теперь так замечательно провести время было для Хаян ценнее, чем все золото мира.

Поэтому пусть Хаян фильм не очень и понравился, она все равно очень радовалась проведенному вместе с братом времени.

- Хэн, как тебе? Фильм немного странный, да?

Она повернулась к сидящему рядом брату и испугалась. По лицу Хэна текли слезы!

Дружба и предательство - настоящая мужская история. Сцены боя заставляли Ли Хэна сжиматься в комок. Два часа он смотрел фильм в чудовищном напряжении.

Даже после того, как пошли титры, брат не спешил выйти из зала.

- Герой очень крут. Какая история... Такой интересный фильм!

- .....

Наконец покинув зал, Хэн и Хаян вышли на улицу в шестом часу вечера.

- Брат, я так голодна. Пошли домой поскорее.

Но выслушав сестру, Хэн отрицательно покачал головой и предложил:

- Нет. Давай поедим, а потом пойдем домой.

Сказать, что Хаян была удивлена, значит ничего не сказать. Еще и ужин!

Брат месяцами ел только кашу с острой соевой пастой, а когда выдавалась возможность, задерживался в тренировочном зале, чтобы перекусить на халяву!

И вот теперь этот скряга предложил пойти отужинать. Очень необычный для него поступок, вызванный столь важным событием - поступлением Хаян в университет.

- Тогда куда пойдем?

Ли Хаян очень обрадовалась. После просмотра фильма она чувствовала, что чего-то не хватает, и когда брат предложил пойти поесть, он попал в самую точку.

Не спеша прогуливаясь по заполненной людьми вечерней улице, они внимательно глядели по сторонам. Так как они никогда не посещали городских заведений, то не знали, куда податься.

Тут на глаза Хаян попалась дешевая забегаловка, и она привлекла внимание брата.

- Вон там вкусно кормят. По крайней мере, все мои друзья так говорили.

- Да?

И хотя предложение сестры в обычный день Хэна полностью бы устраило, сейчас ему хотелось чего-нибудь особенного.

- Пойдем лучше туда. В ресторан, - указал Хэн рукой на возвышавшейся рядом отель.

- Ресторан в отеле? Там же очень дорого... - неуверенно произнесла Хаян.

- Не переживай. Не обещаю за каждый день, но сегодня нам хватит денег.

И хотя сестра пыталась убедить брата отказаться от столь опрометчивого решения, Хэн взял ее за руку и решительно потащил в сторону отеля.

Ресторан располагался на последнем этаже здания, откуда

открывался прекрасный вид на город. И конечно же, Хэн выбрал столик возле окна.

'Да... Хорошо, что я решил сюда пойти'.

Внутри царила атмосфера богатства. Дорогой интерьер с опрятным и приветливым персоналом, улыбки которого было так приятно получать.

Усевшись на самый удобный в его жизни стул, Хэн достал бумажник и тихо зашуршал банкнотами.

'Я снял 200 долларов. Мы немного потратили на такси, посмотрели кино, поиграли. В итоге осталось 130 долларов. Как раз поесть разок'.

И все равно какая-то неуверенность поселилась в нем.

Хэн огляделся вокруг и увидел, как за соседним столиком едят раков. В его голове быстро защелкал калькулятор.

'Так, раки стоят 40 долларов. Поскольку это ресторан, цена набежит до 70 за труд и услуги персонала'.

Как ни крути, но заплатить за один ужин 70 долларов - это чрезмерно, но раз уж решился, то отступать уже некуда.

Думая о том, что придется усерднее играть в Королевскую дорогу, Ли Хэн стал успокаивать сидящую в напряжении сестренку.

- Расслабься. В такой день мы можем позволить себе закатить пир и хоть раз в жизни поужинать в таком месте.

- Все равно тут очень дорого... Пойдем, просто поедим кимпаб, братик.

На самом деле, вначале Ли Хэн тоже волновался, просто не показывал это внешне. Все-таки он оказался в таком месте впервые. Но постепенно, привыкнув к атмосфере и успокоившись насчет цены, он расслабился и начал получать удовольствие.

'Да, пусть тут и роскошно, но все равно не идет ни в какое сравнение с дворцом королевства Розенхайм'.

Подошла официантка и, поздоровавшись, протянула им по меню.

- Что будете заказывать? Сегодня блюдо от шеф-повара - это креветки в устричном соусе...

- Я сейчас посмотрю, и мы выберем.

- Хорошо.

Хэн вальяжно распахнул меню и стал смотреть блюда.

И конечно же, в первую очередь - цены! Блюдо с раками стоило 120 долларов, при их себестоимости в 40 долларов.

'Ого, чего так дорого?'

Ли Хэн глянул дальше, и у него перехватило дыхание. Блюдо с раками было самым дешевым в меню. Остальные уже начинались от 200-300, а если к ним еще добавить спиртное,

например, вино, то цена достигала практически 500 долларов.

На деньги в его кармане даже вина не купишь!

В ресторане использовали лучшие продукты, предоставляли идеальный сервис и лучшего шеф-повара. Плюс к этому затраты на интерьер, арендную плату и прочее - все было включено в конечную цену.

И эта цена оказалась намного выше, чем рассчитывал Хэн.

'Я не могу заплатить столько'.

Пусть денег у Хэна всего-ничего, но он не желал этого показывать. И ему совсем не хотелось оставлять в памяти сестры случай, когда им пришлось покинуть ресторан из-за отсутствия денег.

- Хаян, как тебе раки?

- А? Нормально, но...

- Тогда принесите нам раков.

- Два блюда из раков?

- Да.

- Подождите немного, сейчас я принесу ваш заказ.

Вот только Ли Хэн не знал, что в гостиничном ресторане на цену добавлялась надбавка за обслуживание и налог в 10% на каждое блюдо. И тогда на одного выходило больше 130 долларов. Но это мелочи, поскольку из-за высокой стоимости раков Хэн ошибся и посчитал, что это цена за двоих. А на самом деле, стоимость их ужина перевалила за 250 долларов.

- Вот увидишь, будет вкусно!

- Брат, а это не чересчур?

- Нормально. Денег у меня хватит.

Для убедительности Хэн похлопал по карману.

Принесли их заказ. Блюдо от одного из лучших поваров города.

- Вау, как вкусно!

- Да, ням-ням!

Они с наслаждением принялись поедать раков. По вкусу они практически не отличались от тех, что Хэн готовил в Королевской дороге. Ему было, с чем сравнивать, так как блюда из морепродуктов в игре - его гордость.

Недалеко от них сидели две девушки в школьной форме.

- Попробуй мясо, так вкусно!

- Ага, особенно вон с тем соусом.

- Шеф-повар, говорят, приехал из Франции; о нем писали в журнале.

- Ого.

- Давай на следующей недели сюда снова придем?

Школьницы из богатых семей. Им не приходилось

беспокоиться о деньгах, и они частенько после школы гуляли по магазинам или наведывались в хорошие рестораны, чтобы почувствовать себя счастливыми!

И тут они заметили за соседним столиком смеющуюся парочку, которая с аппетитом ела раков.

- О? А это не Хаян?

- Да вроде...

- А! Значит, рядом ее брат?

Они тесно общались с Хаян.

В школе у сестры Хэна было очень много друзей. Она хорошо училась, имела хорошую физическую подготовку и была всегда открыта для диалога с людьми. В общем, у нее были врожденные задатки лидера, и часто девчонки собирались вокруг нее

И абсолютно все знали, что она очень бережливая и никогда не ходит с другими в кафе или магазины.

'Ага, значит, с братом она хорошо проводит время'.

В глазах Ли Сонэ заиграла шалость.

Хаян всегда гордилась своим братом. Практически все ее знакомые думали, что она сильно преувеличивает, и частенько над ней подшучивали по этому поводу.

Но на фестивале, когда Хэн одержал победу в соревновании 'Рыцарь принцессы', запросто пройдя по скользкому бревну, быстро расправившись с водяными шариками и преодолев, как змея, стену, он в один миг стал самым желанным парнем для девчонок.

Каждая из них мечтала оказаться на месте Хаян, когда ее брат открывал клетку.

Конечно же, после этого популярность Хэна среди школьниц невероятно возросла! Они не начинали действовать только из-за того, что Хаян защищала своего брата и не давала никому и на два шага подобраться к нему.

Ли Сонэ тихо предлжила:

- Давай присоединимся к ним?

- Зная нрав Хаян... Ты думаешь, стоит?

- Ничего. Перед своим братом она не будет злиться.

Ли Сонэ подхватила подругу под руку и потащила к столику, где сидели брат с сестрой.

- Вау, какая неожиданная встреча! Мы к вам присоединимся?

- .....

Узнав неожиданно подошедших подруг, Хаян нахмурилась.

- Ах вы!

Было видно, что Хаян сильно разозлилась, поэтому Сонэ

быстро переключилась на Хэна.

- Здравствуйте, мы учимся вместе с Хаян. Можно к вам присоединиться?

- Конечно. Присаживайтесь.

Если это подруги Хаян, то нужно угодить им и показать, какая сестра замечательная.

- Вот уж... - тихо проворчала Хаян.

- Хая, ты чего такая злюка? Разве так можно? - мило заулыбавшись, обратилась к ней Сонэ.

Ничего не поделаешь, Хаян пришлось сдаться. Она была не очень-то и рада появлению в такой день подруг, но раз это произошло, придется перетерпеть. Ведь рядом сидит брат. Позлиться можно и позже.

'Как увидимся в школе, вы трупы!'

Совершенно не догадываясь о бушующих внутри Хаян чувствах, Хэн радовался появившимся подругам.

Девушки в качестве угощения заказали новые блюда, и они весело продолжили вечер.

'Хорошо, что у Хаян в школе все в порядке'.

Ли Хэну показалось, что сестренка ведет довольно интересную жизнь, и он этому был очень рад. Так как ему приходилось постоянно пропадать в Королевской дорог, а после нее сил оставалось только на уборку и готовку, узнать, что у Хаян все хорошо и она не скучает, было для него действительно важно.

- Смотрите! Как красиво! - Сонэ радостно указала на незаметно выставленную персоналом ресторана статую у окна. - Наверное, какое-то событие.

Ли Хэн обернулся и со всем вниманием начал рассматривать статую. На небольшом постаменте стояла ледяная скульптура девушки в корейском национальном костюме с красиво уложенными волосами .

'Неплохо'.

У Хэна имелся небольшой опыт работы с ледяными скульптурами, и он отметил, что скульптуру выполнил настоящий мастер своего дела.

'Кажется, что она вот-вот оживет и шагнет. Прекрасная работа... '

Хэн продолжал внимательно разглядывать каждую деталь скульптуры. В это время к их столику подошел официант.

- Уважаемые гости, из-за небольшого мероприятия скоро тут будет шумно. Сегодня один важный человек будет отмечать годовщину свадьбы, и мы активно готовимся к этому событию. Извините.

- Ничего, все в порядке.

Позади них кто-то из посетителей громко возмущался, но компания неспешно продолжила ужин. Напоследок им принесли фрукты и мороженое, и они, с удовольствием съев все предложенное, вчетвером покинули столик.

- Ах, такой хороший вечер!

- Ага, вкусно поели.

Они направились к кассе.

Ли Сонэ и Сон Миён подошли и расплатились первыми.

Затем настала очередь Хэна.

И тут за спиной раздались чудовищный грохот и крики!

Ресторан в пятизвездочном отеле.

Менеджеры и официанты с раннего утра готовились к встречи ВИП-клиента - одного из самых богатых людей Кореи, президента Кана.

Если бы это был простой ужин, то о его посещении знали бы лишь главный менеджер да шеф-повар. Однако сегодня клиент собирался отметить 40-летнюю годовщину свадьбы и устроить для любимой незабываемый вечер.

Поэтому весь персонал ресторана прилагал много сил, чтобы все прошло идеально. Они развесили на стенах картины по вкусу его жены, на пол постелили новый ковер, пригласили знаменитую музыкальную группу и приготовили торт с 1000 свечей.

Очень много внимания было уделено блюдам. Некоторые продукты везли с другого конца света и хранили в течение недели, дабы угодить высоким гостям.

Однако самым главным сюрпризом вечера была ледяная статуя, изготовленная известным скульптором. Он вырезал по фотографии фигуру жены президента Кана в годы, когда она блистала своей красотой.

Ледяная скульптура красавицы, созданная изо льда, привезенного с просторов Антарктиды! Скульптор потрудился на славу и в мельчайших деталях изваял лицо 20-летней красавицы.

В роскошной обстановке зала она сияла и блистала, словно ангел, спустившийся с небес.

- Красиво.

- Говорят, президент Кан обожает свою жену и готов ради нее на все!

Немного завидуя, официанты продолжили подготовку к мероприятию. И в конце подкатили скульптуру к столику, за которым должны были сидеть супруги. Но одно колесико во время движения зацепилось за новый ковер, тележка наклонилась, и скульптура, упав на пол, разлетелась на мелкие

кусочки!

Глава 4. Никому нельзя доверять.

- Что же теперь будет?!

- Извините...

- Извините?! Ты думаешь, этого достаточно?

Сразу же после разрушения скульптуры на место происшествия был вызван главный менеджер отеля. Ресторан принадлежал отелю, поэтому уполномоченная решать такие вопросы женщина поспешила разобраться с проблемой.

Главный менеджер в отчаянии смотрела на рассыпавшиеся по полу осколки ледовой скульптуры. У статуи переломилась шея, и на отлетевшей голове сильно пострадали нос, рот и глаза. Глядя на этот осколок, посторонний человек никогда бы не догадался, что раньше там находилось лицо.

- Как же мне успокоить президента Кана?.. А если пойдут слухи, что ему не понравился наш сервис, выручка упадет.

- Может, ее все-таки еще можно починить... - тихо сказал провинившийся сотрудник.

- Починить? Как ты думаешь восстановить эти куски льда?! Нам придется отменить эту часть вечера и как-то компенсировать происшествие. Пусть повара приготовят лучшие блюда, а официанты постараются выполнить все, что бы ни пожелал президент Кан.

В голове женщины пробегали десятки вариантов выхода из сложившейся ситуации, но, к сожалению, ни один из них не был приемлемым. Сотрудники, видя отчаяние на лице начальства, попытались как-то помочь:

- А может, мы отменим предстоящий ужин?

- Для этого мероприятия президент Кан лично выбрал наш отель. Мы не можем его отменить. Все, что остается, - это просить прощения да надеяться, что он войдет в наше положение... Эх.

Женщина тяжело вздохнула.

Ее путь в главные менеджеры занял довольно много времени. Еще студенткой она подрабатывала в отеле за стойкой администратора и вот к 35 годам доросла до высокой должности. Работая в отеле, она сталкивалась с различными трудностями, но такая тупиковая ситуация, на ее памяти, случилась впервые.

Президент Кан - один из богатейших людей Кореи, который очень любит свою жену. В честь 40-ой годовщины свадьбы он подготовил для нее особенный сюрприз, и теперь из-за нелепой ошибки сотрудника все могло сорваться.

Конечно же, он будет страшно недоволен и не оставит случившееся просто так.

Главный менеджер нахмурилась.

Она не видела способа избежать скандала. Придется приложить все усилия, дабы как-то сгладить ситуацию.

- Тогда найдите скульптора! Хоть какого-нибудь, постарайтесь до прихода президента восстановить ледовую скульптуру. Как-то приклеить отколовшееся, возможно, добавить еще льда. Действуйте!

- Но ведь осталось всего полчаса...

Ли Хэн и Хаян с интересом наблюдали за переполохом.

Вначале, когда они заметили скульптуру, та сразу же очаровала их своей красотой. Но после того, как они услышали страшный шум с криками и увидели последствия падения статуи, грусть охватила их сердца.

Сотрудники в ужасе метались туда-сюда, парнишка, из-за которого все и произошло, был бледен как смерть и вот-вот собирался расплакаться.

Хаян, сочувствующая всем этим людям, повернулась к Хэну и спросила:

- Брат... Братик, ведь ты говорил, что был скульптором. Может, у тебя выйдет помочь этим людям?

Легендарным лунным скульптором!

Как-то раз Ли Хэн, рассказывая о Королевской дороге, объяснил сестре, что у него за профессия в игре, и она этого не забыла. К сожалению для него, сотрудник у кассы услышал их разговор.

- Уважаемый гость, Вы - скульптор? Пожалуйста, умоляю, помогите нам!

- .....

Ли Хэн ничего не ответил.

Но зато просьбу услышали все остальные сотрудники в зале и тут же во главе с главным менеджером обступили Хэна со всех сторон.

Сначала, увидев, что предполагаемый спаситель очень юн, они засомневались. Однако осознав, что времени искать кого-то еще нет, принялись действовать.

Главный менеджер, глядя в его глаза, медленно произнесла:

- Пожалуйста... Помогите нам.

- Пожалуйста, восстановите ледяную статую! - хором просили все остальные сотрудники.

Вначале Хэн хотел отказать обступившим его со всех сторон парням и девушкам. С какой стати он должен отвечать за чужие ошибки? Однако он быстро осознал, что рядом стоит сестренка, и

на ее глазах так безжалостно поступить он не может.

Президент Кан с женой прибыли ровно через 30 минут.

В сопровождении секретарей и служащих отеля они неспешно прошествовали к своему столику. Персонал так и вился вокруг старичка в строгом деловом костюме и его жены, одетой в корейский традиционный ханбок.

Официанты с улыбкой приветствовали их и постепенно расставляли приготовленные блюда перед дорогими гостями.

- Желаем вам хорошо провести время.

Перед приходом президента Кана в зале погасили все светильники и зажгли более ста свечей. Довольно осмотрев обстановку и принесенные блюда, президент обратился к менеджеру:

- Спасибо. Хо-хо. А мой заказ?

- Да. Его скоро доставят.

У президента Кана сегодня было на редкость хорошее настроение. За сорок лет совместной жизни случалось всякое, но сегодня, в день годовщины, все складывалось на удивление замечательно.

- Ну, тогда быстрее несите. Я хочу насладиться заказом, пока мы будем есть.

- Хорошо. Скоро все будет..

По спине менеджера тек холодный пот, но она не забывала улыбаться.

Официанты приносили все новые и новые блюда, зазвучала легкая, приятная музыка. Когда они приступили к ужину, Кан с улыбкой обратился к жене:

- Ты довольна?

- Очень. В этом ресторане такая замечательная атмосфера.

Президент Кан смущенно почесал голову.

Хоть он и руководил крупной корпорацией, но перед женой чувствовал себя все тем же влюбленным юнцом. Именно счастливая семейная жизнь стала тем мощным двигателем, который помог ему в развитии компании.

Довольная жена широко улыбнулась, и не ответить ей тем же президент просто не мог.

- Но я чувствую себя чуть-чуть скованно от того, что на старости лет пришла в такой ресторан.

- Неправда. Ты по-прежнему молода. Нам следует чаще сюда приходить.

Атмосфера становилась все более теплой.

'Ну когда же вынесут подготовленный сюрприз? Мне так хочется увидеть скульптуру жены...'

Президент пошептался с расположившейся рядом менеджером. Он уже говорил ей, чтобы статую поставили перед столиком, как только они начнут ужин. Ему так хотелось удивить любимую, да и самому насладиться образом жены в молодости.

Но статуя так и не появилась.

'Почему они так тянут?'

Время шло. Они съели суп, и стол уже украсили следующие блюда. И тут наконец-то появилась она - ледяная глыба выше человеческого роста! Простой прямоугольный кусок льда без следов обработки.

Официанты поставили ее прямо перед их столиком.

'Что это?..'

Лицо президента Кана гневно запылало.

Он заказывал статую от знаменитого скульптора, а перед ним расположили неизвестно что!

'У них что-то приключилось'.

Президент внимательно осмотрел окружающую обстановку. После инцидента официанты прибрались, только вот все равно кое-какие следы на ковре остались.

'Они что... разбили статую?'

Разозлившийся президент Кан уже собрался встать с места, и тут появился Ли Хэн с молотком, стамеской и другими инструментами скульптора в руках.

Вначале он пытался восстановить статую. Однако нанесенный урон был настолько велик, что все его попытки не привели ни к какому результату. Поэтому за следующие тридцать минут менеджеры ресторана перевернули весь город и достали новую ледяную глыбу.

Чистую, не тронутую глыбу.

Ли Хэн взял инструменты в руки и встал в метре от глыбы. Даже на таком расстоянии от огромного куска льда шел ощутимый холод.

В игре Хэн осознал, что для скульптора очень важно понять материал, с которым в будущем придется работать. Он положил руку на лед и попытался проникнуться, ощутить огромный кусок льда.

'Не особо отличается'.

Ледовая глыба, с которой ему приходилось работать в провинции Морта, по ощущениям казалась практически такой же.

'Ну, значит, я смогу'.

Хэн впервые делал скульптуры в реальности. Плюс к этому из-за возложенной на него менеджером ответственности он сильно волновался. Но отступать уже было некуда.

Используя стамеску, он начал осторожно откалывать один

кусочек за другим.

Хэн не помнил, насколько красивой была раньше жена президента Кана: к сожалению, на скульптуру он глядел недолго, а фотографии в ресторане, конечно же, не имелось. Работать же, не помня лица, было попросту невозможно, поэтому он решился на радикальный шаг - попытаться изобразить сидящую перед ним жену президента.

Хороший скульптор просто обязан понимать изображаемый объект - это Хэн осознал давно.

Станет ли жена президента стесняться своих морщин? Будет ли грустить от того, что невозможно вернуть молодость и красоту? Вопросы, на которые скульптор обязан найти ответы.

Она 40 лет прожила бок о бок со своим мужем. Да, не всегда все складывалось хорошо. Случались трудности, испытания. Но все равно, несмотря ни на что, они вместе растили детей, помогали и поддерживали друг друга. И в конце концов, преодолев все, пережили самые счастливые моменты в жизни.

Постепенно на глыбе льда стал проявляться образ мило улыбающейся пожилой женщины, пришедшей на юбилей в этот зал.

Каждое движение Ли Хэна, каждое откалывание кусочка льда сопровождалось множеством пристальных взоров. Сотрудники ресторана и гостиницы пребывали в огромном напряжении. Хоть гость и сказал, что является скульптором, они доверились ему только из-за отчаяния, так как проверить его слова не было времени.

Недалеко за столиком сидела Хаян вместе с подругами и тоже пристально за всем наблюдала.

Поначалу злость накрыла президента Кана с ног до головы. Он намеревался изничтожить сотрудников отеля, не сумевших толком подготовиться к годовщине. Но когда Ли Хэн стал вырезать скульптуру, он решил подождать.

Его злость не исчезла. Просто он увидел, как жена с интересом наблюдает за работой молодого скульптора. А раз любимая хочет посмотреть, он может и подождать.

'Ну, посмотрим, что получится. Если и в этот раз подведут, я им тут устрою...'

Но наблюдая за неспешной работой, президент начал по чуть-чуть 'остывать'. Постепенно скульптура становилась все больше и больше похожа на его жену. Светлую, прекрасную, счастливую женщину, которой он даже сейчас не переставал восхищаться.

- Милая...

Президент Кан взял любимую за руку.

Тонкая, покрытая морщинами рука была для него такой родной и знакомой.

'Если бы не было этих рук, как бы я жил?..'

Он медленно покачал головой. Если бы судьба привела в его жизнь другую женщину, он бы никогда не стал таким счастливым, как сейчас.

С возрастом ее волосы побелели, и облик потерял былую красоту. Поэтому-то он и хотел показать ее прежний, юный образ, напомнить, какой она была красавицей. Только теперь в этом не было смысла.

Напротив, Кан начал думать, что ее нынешняя внешность намного ему милее, чем прежняя. Президент с волнением ждал момента, когда будет готова статуя.

Некоторые посетители, закончив ужин, остались посмотреть на создание скульптуры.

- Пожалуйста, Ваш лимонный сок.

- А тут фрукты. Чувствуйте себя комфортно.

Официанты приносили задержавшимся людям различные закуски, параллельно не забывая поглядывать за тем, что происходит.

- Ого, какая скульптура.

- Я думал, что работа скульптора намного легче...

Даже те, кто совершенно ничего не понимал в искусстве, прониклись мастерством скульптора.

Ли Хэн продолжал сосредоточенно вырезать детали скульптуры.

Чтобы лед не растаял, сотрудники ресторана разместили его рядом с кондиционером, и Хэну приходилось работать в отвратных условиях. Однако даже при этом он вспотел, так как настолько серьезно отнесся к созданию скульптуры.

Выкладываться по полной не только с рукоятью меча в руке, но и при работе над произведением искусства - вот выбранный Хэном путь к успеху.

Постепенно его движения становились все более и более импульсивными. Прошло то время, когда он представлял в голове образ, а затем пытался его воссоздать. Теперь Хэн работал по велению чувств и полету души.

- Удивительно...

- Этот скульптор лучше.

Сотрудники ресторана видели прежнюю скульптуру, но то, что выходило из-под рук Хэна, выглядело на класс выше.

Да, в технике и проработке деталей Хэн, несомненно, уступал прежнему мастеру. Возможно, даже очень сильно уступал. Его скульптура выглядела немного грубоватой и

незавершенной. Однако Ли Хэн вложил в нее чувства.

Хорошие скульптуры дышат жизнью, поскольку передают обаяние и чувства изображаемого объекта, прошедшие через руки скульптора.

Прошлый мастер изваял молодую, заразительно смеющуюся девушку. Только вот он работал по фото и, несмотря на все приложенные усилия, не смог вложить в статую особых чувств. Не потому, что ему не хватало мастерства, а лишь из-за отсутствия возможности увидеть женщину, познакомиться с ней.

С другой стороны, Ли Хэн работал, вглядываясь в горящие глаза жены президента Кана, наблюдал ее радость, любовь, гордость, направленные на мужа.

Опьяненный их эмоциями, он погрузился в работу. Казалось, руки сами передавали бурлящие в его душе чувства. Мало кто в этот момент усомнился бы, что перед ними работал великий скульптор.

Наконец он закончил статую, и в зале раздались одобрительные возгласы с аплодисментами. Гости и сотрудники ресторана с восхищением смотрели на выполненную им работу.

В уголках глаз несгибаемого президента Кана появились слезы.

Жизнь женщины, которая в течение 40 лет защищала, поддерживала и любила его, была запечатлена в ледяной скульптуре, стоящей напротив.

Ли Хэн был выжат как лимон.

Подскочивший президент Кан крепко пожал его руку.

- Спасибо. Это самое лучше произведение искусства в моей жизни. Наверное, я никогда больше не увижу ничего прекраснее этой скульптуры.

Президент Кан радостно улыбался. Он вложил в эти слова все переполняющие его чувства.

Но Хэн покачал головой.

- Разве та, что гораздо прекрасней моей скульптуры, не находится рядом с Вами? - в меру льстя, сказал он.

После завершения работы Хэн пришел в себя, и мысли вернулись к обычным заботам.

'Чем я вообще занимаюсь?'

Он несколько часов работал над ледяной скульптурой, из-за чего руки практически утратили чувствительность. Если бы дело происходило в Королевской дороге, то скульптура стала как минимум Великолепной работой.

Хэн впервые ваял в реале и из-за этого потерял возможность еще немного повысить свои характеристики и навыки.

'Нет. Я не могу все так оставить...'

Ли Хэн оценил обстановку.

Президент Кан даже на первый взгляд выглядел солидно. Его сопровождало несколько секретарей, да и персонал ресторана пытался всячески угодить. И если у такого человека после создания скульптуры настроение улучшилось, то?..

Грех этим не воспользоваться!

После слов Хэна пожилая пара добродушно засмеялась. Им часто говорили приятные для них вещи, зачастую не очень умело льстя. Но слова от человека, который создал для них такую скульптуру, вызывали только хорошие чувства.

Особенно хорошее настроение было у президента Кана. Ему больше нравилось, когда хвалили не его, а любимую жену. Он еще крепче пожал руку Ли Хэна.

- От всей души благодарю. Ты превосходно потрудился на годовщину нашей свадьбы.

Однако Хэн уже 'вступил в игру'.

- Нет. Я просто скульптор, которому посчастливилось создать образ Вашей супруги. И даже наоборот, я хотел бы поблагодарить Вас за то, что мне выпал такой шанс.

Кто-то когда-то сказал: 'Скромность - это лучшая добродетель', а настоящая скромность - это преуменьшение своих заслуг!

Проследить за окружающими, оценить обстановку, а затем произнести такие слова, чтобы собеседники сами продолжили разговор.

В это время к ним подошла менеджер отеля.

- Господин президент, этот человек не имеет никакого отношения к подготовке Вашего праздника. Он просто случайный посетитель.

- Что, о чем Вы говорите? Я думал, Вы специально пригласили этого скульптора, чтобы поздравить нас с годовщиной.

- Э-э-э... На самом деле, заказанная скульптура несколько пострадала...

Менеджер честно рассказала, как во время приготовлений скульптуру разбили.

- Как же я благодарен...

Президент Кан по-новому взглянул на скромно стоящего Хэна. Сюрприз мог сорваться, и лишь благодаря ему этот вечер теперь останется одним из лучших воспоминаний в их жизни.

В это время Ли Хэн аккуратно влез в разговор:

- Если вы закончили ужин, можно мне теперь забрать свою скульптуру?

- О чем это Вы? - непонимающе глядя, спросил Кан.

- Для Вас это просто скульптура, а для меня - произведение, в которое я вложил свой труд. Не часто я доволен работой. Поэтому не хотелось бы, чтобы статуя в конце оказалась на помойке и бессмысленно исчезла. Я хотел бы ее забрать.

- Это...

Ценность скульптуры. Сейчас было сложно сказать, как бы оценили вырезанную статую работники сферы искусств, сколько бы они за нее дали. Но для президента Кана и его жены она стала бесценной.

Супруга незаметно ткнула в бок своего мужа. Такой поступок был нехарактерен для нее, обычно она всегда оставалась в тени. Президент Кан сразу понял намек.

'Если я сейчас что-нибудь не сделаю, мне потом будут вечно припоминать этот случай. Оставлю скульптуру в ресторане - и не сносить мне головы дома'.

Кан посмотрел в глаза Хэна и уверенно произнес:

- Нет. Нам скульптура тоже очень дорога, и мы хотели бы сохранить ее подольше.

Затем он достал из кошелька чек. Хэн же, видя, как развивается дело, конечно же, отказался.

- Я работал не за деньги. Вы так подходите друг другу, так счастливы, когда находитесь вместе, что я не мог не взяться за работу. На самом деле, я завидую вам. В будущем мне бы хотелось создать такую же семью ,как у вас. Это моя мечта.

Скромность и еще больше скромности. И еще надо не переборщить с лестью! Авторитет Хэна так возрос в глазах жены президента, что он этим пользовался без угрызения совести.

Президент Кан достал из кошелька еще один чек.

- Постой. Держи. Это минимум, который я могу для тебя сделать.

- Ну, хорошо... Тогда я дарю Вам эту скульптуру. Будем считать это моим вкладом в празднование вашей годовщины.

Отказавшись второй раз на глазах окружающих людей, Вы волей-неволей ставите другого человека в глупое положение. Поэтому, чтобы сохранить свое лицо, Хэн как бы нехотя согласился.

- Возьмите. Да, деньги - это не та цена, которой достойна эта работа. Но только так сейчас я могу выразить свою признательность. Пожалуйста, возьмите, не оставляйте на мне груз долга, - продолжил уговаривать Кан.

Ли Хэн, сделав вид, как будто ему не оставалось ничего другого, кроме как взять у президента деньги, краем глаза проверил количество нулей.

Два чека, по пять тысяч долларов каждый.

'Я чувствую запах денег...'

Вот уж действительно, поступил как настоящий президент, в одно мгновение, не глядя, отдал 10 тысяч долларов.

Вскоре, распрощавшись со всеми, супруги покинули зал ресторана. Наверное, для них вышел и вправду хороший вечер годовщины.

Хэн же, проводив их до выхода взглядом, отправился к ожидающей его сестренке.

- Извини. Много времени прошло, да?

- Да нет, братик. Было очень интересно.

У сидящих рядом подруг блестели глаза. Удивление, восхищение, уважение - все это было в их взглядах.

Ли Хэн взял сестренку под руку и отправился к кассе. Он стал доставать кошелек с деньгами, но подскочившая главный менеджер тут же остановила его.

- Не надо. Как мы можем брать деньги у того, кто нас так выручил? Это не столь много, но мы бы хотели предложить Вам бесплатно пользоваться нашим рестораном. Конечно же, вместе с теми, кого Вы приведете с собой.

- Я не могу...

- Это наша благодарность. Примите ее.

Только благодаря настоящему чуду отель не потерял такого важного клиента, как президент Кан, поэтому им было не жалко таким образом отблагодарить Хэна.

Если бы президент Кан разозлился и выразил свое недовольство рестораном, они бы потеряли не только его, но и множество других богатых клиентов.

* * *

- Раз, два!

- Ты прилагаешь мало сил. Сделай еще 100 подходов с мечом. Пошел!

Чон Ильхун тренировал учеников в зале.

'Их уровень после Королевской дороги заметно вырос'.

В современном мире выпадало не так уж и много случаев для сражений на мечах. Даже для учеников в зале. Пусть они и тренировались целый день с деревянными мечами, за пределами зала применять навыки им не приходилось, слишком уж это опасно для простых горожан. В то же время, имея в руках такую силу как меч, очень трудно сдержаться. Порой некоторые ученики поддавались соблазну и вступали в бандитские группировки.

'Хорошо, что игра позволила им выпустить пар'.

Каждый день они сражались с монстрами и становились чуточку сильнее, не говоря уже о том, что для них это стало безумно интересным занятием. Отработав приемы на монстрах, они переносили их в жизнь в зал. Движения учеников улучшились, стали более вариативными. Некоторые из них пошли по пути, о котором ранее даже не помышляли.

В спарринге с людьми ученики волей-неволей сдерживали себя, боясь поранить знакомого оппонента. В Королевской дороге же отводили душу. Дрались в полную силу.

Дзинь-дзинь!

Раздался телефонный звонок.

Чон Ильхун, подняв трубку, как можно более вежливым голосом произнес::

- Инструктор Чон Ильхун, слушаю.

Его самой сокровенной мечтой было встретить красивую и добрую девушку, которую впечатлит, достойного настоящего мужчины, профессия инструктора.

В трубке раздался знакомый голос:

- Брат, это я, Ли Хэн.

- О, привет! Что случилось?

- Я хотел угостить вас.

- Вот как? - спросил удивленный Чон.

Он не понимал, что такое могло случиться, чтобы скряга Хэн пригласил его перекусить.

- Ты придешь в зал? Заказать китайской еды? Мне хватит чампона, ну, может, еще жаренных мант, буду и за это благодарен.

- Нет. Давай не в зале.

- Да? А тогда куда пойдем?

- Ты знаешь, где находится отель V?

- От...Отель?

Чон Ильхун даже начал заикаться.

- Я знаю, где он находится, а что там?

- Приходи сюда. Я угощаю.

- Д... Да! Понял!

Он уж хотел нестись собираться, пока Хэн не передумал, как услышал в трубке:

- И приведи всех остальных с зала. Это редко выпадающий шанс. А-ха-ха-ха.

Чон Ильхну быстро собрал всех инструкторов с учениками и направился к отелю. Ан Хендо, тихо игравший в Го, присоединился к ним. В обычное время его трудно было заметить, но как только дело касалось еды, он появлялся, словно

привидение.

- Отель...

- Да. Он сказал, в отель.

- Там сегодня что-то вкусное? Я часто туда хожу, но...

- Учитель, это не та кафешка, а вон то здание, - указал Чон рукой.

- .....

Ан Хендо, инструкторы и ученики уверенно зашли в отель. Конечно же, они шли не вальяжно и размеренно, показывая свою важность, а неслись так быстро, как только могли.

Ни один человек не отстал, все эта немаленькая толпа зашла в отель.

- Что... Что это?..

Охрана хотела их остановить, но людей было так много, что она попросту не решилась.

Толпа подошла к лифту, но там уже и без них стояло много народу.

Инструкторы озабоченно впились взглядами в учителя.

- Ребята. Полезнее пользоваться лестницами.

- Верно, учитель!

Они устремились вверх, на 20-й этаж, где их уже ожидал Хэн.

- Проходите, учитель.

- О, я так проголодался! Где мы будем есть?

- Заходите вовнутрь.

- Можно есть все что угодно?

- Да. Все бесплатно.

- О, мне это нравится.

Когда Ли Хэн обратился к менеджерам и спросил, можно ли пригласить сейчас друзей, они с легкостью дали согласие и начали готовить блюда. Шеф-повар лично взялся за лучшие блюда, а официанты задержались, чтобы оказать превосходный сервис.

Но когда двери открылись, и внутрь зашел Ан Хендо, а за ним инструкторы и ученики, то лица сотрудников резко побледнели.

Пришло больше 500 человек!

Они заняли все столы и стали активно уплетать блюда.

- Мы принесли для вас превосходное вино. Оно из провинции Бургон, 99-го года, винтаж...

Официанты не успевали наливать вино в фужеры: гости пили его словно брагу!

- Вкусно! Еще стаканчик!

- .....

- Сюда жареное мясо, еще на 50 человек!

- Все очень вкусно, но почему так долго несут?!

- Сегодня наедимся до отвала. Все бесплатно. Халява!

Из-за ежедневных тренировок ученики частенько оказывались к вечеру полуголодными, а тут им преподнесли такой подарок. Многие из них расстегнули пояса и продолжали быстро уплетать блюда.

Наблюдавший такую картину Ан Хендо встал со своего места.

- Слушайте все. Мы занимаемся боевыми искусствами, нам нельзя переедать.

Официанты и менеджеры с надеждой посмотрели на учителя. Однако продолжение фразы их ошарашило.

- Каждый ест только по 10 порций.

- Да, учитель!

Пятьсот человек и каждому по десять порций! В ресторане, где самое дешевое блюдо стоило 120 долларов.

- Уф! Я наелся.

- Замечательный ужин!

Официанты и повара, стараясь угодить всем, невероятно вымотались и мечтали только о скорейшем уходе гостей. Но те все продолжали сидеть...

'Почему?'

Цой Чжон, недоумевая, спросил:

- А что, десерта не будет?

Сидящий рядом Ма Санбом добавил:

- Вот было бы прекрасно, наедаться так каждый вечер.

* * *

Ли Хэн и Хаян впервые провели практически целый день вместе, развлекаясь вне дома. Они поиграли в зале, посмотрели кино, поужинали в великолепном ресторане и наконец вернулись домой.

Оба сильно устали.

'Лучше бы я пять часов махал мечом...'

Ли Хэн непонимающе покачал головой.

'Другие люди любят отдыхать. Так почему я так устал?'

Хэн невероятно утомился после похода в кино, прогулок по городу и ваяния скульптуры в ресторане. Последнее далось ему особенно тяжело. Сбивать лед на глыбе, не отвлекаясь ни на

секунду, замерзшими руками - то еще удовольствие.

Но теперь все закончилось, и они вернулись домой.

- Спокойной ночи, братик.

- И тебе спокойной ночи.

После того как сестра легла спать, Ли Хэн вновь накинул уличную одежду. В обычный день он бы помылся да вернулся в игру, но сейчас ему хотелось посетить еще одно место.

Он сел на вечерний автобус и приехал к зданию больницы, после чего направился к дежурной медсестре.

- Здравствуйте. Как там моя бабушка?

- Она спит. Перед сном ей выдали сильную дозу снотворного, чтобы уменьшить боль, вызванную раком. Поэтому, если Вы сейчас зайдете, она, наверное, не проснется.

- Ясно, но я все равно поднимусь.

Ли Хэн открыл дверь в палату и зашел внутрь.

Бабушка лежала на кровати, подсоединенная проводами к негромко гудящим медицинским аппаратам.

Осторожно пододвинув стул к кровати, Хэн взял ее руку.

- У меня для тебя радостные новости.

- .....

Бабушка все так же продолжала спать. Аппарат, следящий за биением сердца, выдавал на небольшом экранчике ровный ритм. Из-за лекарств бабушка будет крепко спать до самого утра.

- Сегодня Хаян ходила на собеседование в университет 'Корея'. Честно говоря, там произошло небольшое происшествие, поэтому мы не знаем, поступит она или нет. Но все равно это хорошая попытка.

- .....

- Мне уже девятнадцать. Прошло четырнадцать лет с того момента, как маленькая девочка прижалась ко мне и спросила: 'Где наши родители?' Теперь она выросла.

Ли Хэн продолжил разговаривать со спящей бабушкой.

- За это время многое произошло, и лишь теперь начинает по чуть-чуть налаживаться. А ведь когда-то, случалось, у нас порой не было еды. Ты тогда даже чуть не отдала Хаян в детский дом, чтобы стало полегче.

Пусть это и произошло давным давно, Хэн сохранил в памяти все до мельчайших деталей. Он помнил даже тот голод, вызванный четырехдневной забастовкой и отказом от еды, направленный против предложения бабушки.

- Когда-то ты говорила, что в будущем я пожалею об этом. Часто из-за отсутствия денег ты не ела с нами. Еще ругала меня за то, что я уступаю сестренке. Что из-за нее бросил школу... Часто говорила, что если бы не было Хаян, я был бы счастливее...

Бабушка не любила Хаян. Часто ее упрекала в том, что брат так мучается ради того, чтобы вырастить ее. Порой ругала даже из-за пустяков.

- Но я не жалею. Даже вернувшись в тот день сейчас, я бы не изменил своего решения. Ведь мы одна семья...

И пусть бабушка все так же спала, Хэну после этого разговора стало легче. Он высказал все, что у него накопилось на сердце за последние десять лет.

Вернувшись домой, он помылся, вновь забрался в капсулу и подключился к Королевской дороге.

* * *

Крепость темных эльфов в горах Юрокина возвышалась все так же величественно.

Сломанные стены восстановили, и теперь орки занимались переносом снаряжения. Они вовсю готовились к встрече армии мертвецов под предводительством Шая.

Виид появился в том же облике, в каком выходил из игры, - человеком. Вокруг кипела стройка.

- Чвиик!

- Чви-чвит. Усердно работающие орки - это добрые орки.

- Давайте положим туда побольше камней!

- Насколько больше? Чви!

- Настолько, чтобы получилось высоко! Чви-чви-чвит, достанем до неба!

Орки бездумно перетаскивали камни с места на место. Некоторые из них складывали из них огромную башню, и тут...

- Чвиэк!

- А-а-а-а. Помогите!

Небрежно сложенная башня обрушилась, и горе-строители оказались под грудой камней.

Темные эльфы с интересом поглядывали на происходящее 'шоу'. В отличие от орков у них не только были мозги, но они еще и умели ими работать.

- Орки усердно трудятся.

- Значит, нам можно отдохнуть.

- Верно. У эльфов не так много сил.

- Точно, поэтому отдыхаем.

Темные эльфы активно отлынивали от работы.

Пока Виид отсутствовал, восстановительные работы полностью прекратились. То тут, то там беспорядочно валялись

груды камней и собранные после сражения вещи.

Вокруг разведенных костров шумели орки и эльфы. Не так давно часть орков отправилась на охоту и вернулась с богатой добычей. Эльфы принимали в готовке непосредственное участие, в частности, под удивленными взглядами зеленокожих добавляли в мясо щепотки соли.

Обычные эльфы не только не ели живых существ, но даже убивали их лишь в самом крайнем случае. Однако темные эльфы не придерживались этих традиций.

Давным-давно они отделились от собратьев, их кожа почернела, и они превратились в темных эльфов - дикарей, изгоев.

- Попробуйте силу соли, орки.

- О... Чвиик. Когда посолишь, мясо гораздо вкуснее.

Они объединились для борьбы против общего врага и теперь содействовали во всем.

В крепости собралось много орков и темных эльфов. Так что внутри было шумно, как на базаре.

- И я должен идти против армии нежити с этими ленивыми и глупыми существами...

От осознания столь простой истины у Виида заболела голова.

- Командир! Мы выполнили ваше задание.

На башню забрались Бурен, Беккер, Хосрам и Дэйл.

'Хорошо, что у меня есть эти парни. Если провалю задание, то смогу их вернуть назад и получить хоть какую-нибудь награду. За каждого живого воина в королевстве Розенхайм дадут очки расположения, а на них уже можно взять предметы!'

Для Виида это были очень ценные солдаты.

- Как Вы и приказали, мы перенесли все продукты и снаряжение из пещеры туда, - отрапортовал Бурен.

- Молодцы.

Еще в логове Литвар, когда они впервые охотились, Бурен и Беккер выполняли самые опасные поручения. Вот на кого Виид мог полностью положиться.

Однако в том месте, куда указывал Бурен, практически не осталось вещей. Небольшая куча доспехов, мечей, луков и другого оружия солдат не считалась. Еда и самое главное - сумки с настойками - отсутствовали.

После прибытия в Земли Отчаяния Виид много бродил по горам Юрокина. А так как игроками-конкурентами даже и не пахло, он насобирал много различных плодов, змей и лекарственных трав! И конечно же, он наделал из всего этого вкуснейшие настойки, попробовав которые, в миг забываешь обо

всем. Если бы Виниду сказали, что кто-то решился на убийство только ради того, чтобы распить еще одну бутылочку, он бы совсем не удивился.

И теперь все настойки пропали.

- Куда делись мои настойки? Вы их еще не перенесли, да?

- Э-э-э...

Бурен неуверенно потоптался на месте и указал на орков.

- Вон те гады все выпили. Мы их останавливали...

В голове Виида с молниеносной скоростью мелькали мысли. В Землях Отчаяния настоек не было. Орки попросту не умеют их готовить. Значит, то, что пьют орки, - это его настойки!

- Вкусно. Чвиик!

- О-о-о! Вот это запах!

Прекрасные, чистейшие настойки пропадали в орчьих глотках.

- Ого!

Глаза Виида загорелись бешенством, ему хотелось голыми руками разорвать наглых воров. Он столько труда вложил в каждую бутылочку. Так бережно к ним относился, что даже при варке приговаривал:

'Пожалуйста, принесите мне побольше денег'.

Месяцы экспериментов и исследований - все ради того, чтобы достичь баланса вкуса и эффектов. В итоге получилось несколько сотен превосходных настоек. Если бы он продал все эти бутылки, то мог бы неплохо заработать.

Трофеи, полученные после охоты, Виид держал всегда при себе, а вот настойки, которых было много, отдал на сохранение верным солдатам.

И вот результат.

- Как же?..

Виид оцепенел.

За время его размышлений орки успели допить последние капли. Пустые бутылки тут и там валялись на земле. Все настойки пропали, а вместе с ними - и деньги.

- А-а-а-а-а!

Виид, не сдерживая отчаяния, кричал! В руках орков и эльфов находились сушеные закуски, также приготовленные для продажи на будущее.

И уже поздно их останавливать: настоек совсем не осталось, а корзина с закусками практически сверкала пустотой.

'Позже я смогу приготовить их снова'.

У Виида еще оставалась надежда.

С ним же его верные воины. Да, он потерял ценные настойки и закуски, но у него все равно еще оставалась армия, на которую

можно было положиться.

- Из... Извините. Орки насильно... Ик! - продолжал оправдываться Бурен.

Тогда Виид внимательнее пригляделся к солдатам.

Ноги дрожат, лица красные, икота - все признаки опьянения.

- Вы!..

В одно мгновение, словно оракулу, Вииду открылось все произошедшее.

Бурен, Беккер и остальные переносили по его указу вещи и в результате обнаружили настойки.

- Алкоголь.

- Как быть?

- Как, как... Командира же сейчас нет.

- Бульк! Вкусно...

- По глоточку, и хватит?

- Их так много...

- Тогда по два!

Дать охранять настойки солдатам - то же самое, что рыбу - коту. Тем более что во время боя с Торидо они уже познали вкус зелий.

Сначала солдаты намеревались ограничиться глоточком-другим.

- Невозможно оторваться!

- А! Как вкусно.

Глоточек стал бутылкой, она - двумя, а дальше покатило.

Когда пьяные солдаты осознали случившееся, они испугались гнева Виида.

- Давайте сделаем так, будто это выпили орки.

- Ага... Свалим все на орков.

Так все с такой любовью приготовленные настойки и пропали!

- И с ними я должен идти против бессмертной армии...

Виид тяжело вздохнул.

* * *

Интернет попросту взорвался.

Утром, днем и вечером огромное количество людей посещало сайт Королевской дороги. Люди, как и всегда, открывали страницу Зала славы и просматривали видео. Правда, сейчас это было одно определенное видео.

- Давайте разгадаем местонахождение орков.

- А что это за предметы или магия, позволяющие изменять расу?

- Я из союза магов. Можно узнать, когда появится возможность получить профессию некроманта?

- Те, кто уже прошел специализацию, тоже смогут стать некромантами?

Особенно в комментариях бушевали маги.

Если в игре появится новая магическая профессия, значит, появится возможность освоить новые заклинания. Для магов в игре не было ничего дороже новых магических знаний.

Игроки просто завалили сообщениями корпорацию Юникон, пытаясь вызнать хоть крупицу информации.

- Не могли бы вы сообщить, как продвигается выполнение задания. Что и как надо сделать, чтобы получить возможность взять профессию некроманта?

Но официальный ответ из корпорации блистал своей краткостью:

- Это задание выполняется игроком, и мы не можем открыть вам никакую информацию. Когда станет доступна профессия некроманта, вы сразу же узнаете об этом. Если задание будет провалено, профессия не появится.

Одним из краеугольных принципов корпорации Юникон была защита приватной информации.

Тогда, ничего не добившись, люди переключились на игровые каналы.

Посещаемость сайтов KMS-media, CTS-media и других новостных компаний взлетела до небес. После владельцев Королевской дороги это были самые информированные компании.

На KMS-media устроили совещание

Обычно оно собиралось для того, чтобы выслушать мнение молодых специалистов, продюсеров, обсудить произошедшие события. Но сегодня тема разговора была особой. Даже явился сам президент компании.

- На сайте ажиотаж. Директор Кан, что случилось?

Президент зашел на сайт компании, чтобы посмотреть отзывы, и увидел огромное количество комментариев. И во всех них спрашивали о выполнении какого-то задания.

- В Зале славы появился новый ролик…

- И? Что это за ролик, сумевший поднять столько шума?

С момента появления передачи о Королевской дороги у них ни разу не было столь большого отклика от зрителей.

Директор Кан с недоумением почесал голову.

- Похоже, задание.

- Какое задание? Как может какое-то задание вызвать столько комментариев?

Президент наклонил голову, и с места вскочил молодой сценарист, прикрывший 'зад' Кана.

- Мы сейчас и собрались, чтобы разобраться в ситуации. Господин президент, давайте вместе посмотрим видео.

- Ну что ж...

Зал совещаний был оборудован самым современным оборудованием, позволяющим смотреть любые форматы видео. Все-таки это была одна из ведущих телекомпаний.

Пока шел видеоролик, все сидели с открытыми ртами.

Спустя некоторое время президент сказал:

- Мы должны заполучить игрока.

- Конечно, президент.

Окружающие сотрудники согласно кивали..

Загадочной была не только битва армии орков, но и задание, в котором приходилось превращаться в орка. Да и сам неизвестный регион. Если все это учесть, материала хватило бы на несколько передач.

Директор Кан осторожно произнес:

- Но на других телекомпаниях тоже не будут сидеть сложа руки. Наверняка предложения посыпятся ото всех.

- Думаешь, будут трудности?

- Нет. Но так как нам придется конкурировать с другими, придется повысить привлекательность нашего предложения.

Проблема всегда в деньгах.

- Мы не можем себе позволить потратить много денег.

После слов президента все притихли.

KMS-media с самого основания не могла похвастаться наличием большого капитала.

Как и всякая молодая компания, всю полученную прибыль она активно инвестировала в свое развитие. Поэтому, несмотря на высокий рейтинг, много свободной наличности она не имела.

Директор Кан осторожно продолжил.

- Господин президент... Но ведь этот год мы закончили лучше, чем когда-либо. Да и до этого мы всегда оставались с прибылью.

- Я не говорю, что у нас нет денег на контракт. Просто мы не сможем с их помощью задавить конкурентов.

После слов президента все задумались.

Как ни старайся, но реальность вносит свои коррективы.

В маленькой компании каждая копейка на счету.

Девиз компании гласил: 'Даже если прибыли небольшие,

главное, чтобы было интересно!' И это был единственный способ выжить в жестокой конкурентной борьбе.

Все вздохнули.

'Для роста рано или поздно все равно потребуются средства...'

'Такие крупные события всегда уходят к CTS-media'.

Но посмотрев на эти грустные лица, президент компании улыбнулся.

- Но мы сможем заключить хороший контракт.

- Что?!

- Стимулирующий контракт. Мы не будем сразу предлагать огромные деньги, но если будет успех, то появятся новые спонсоры и рекламодатели.

Сейчас Королевская дорога имела самые высокие рейтинги.

И чем дальше, тем больше становилось игроков, что повлияло и на популярность передач по игре и общую аудиторию телеканала.

- Если рейтинги увеличатся на 5%, то мы сможем поднять плату за рекламу. Помимо этого, в зависимости от количества просмотров передачи на нашем сайте мы можем, соответственно, добавить проценты к итоговой сумме, не так ли?

Пока KMS-media оставалась небольшой компанией, они могли пойти на такой шаг.

Директор Кан вытер пот со лба.

- Мы должны обязательно заключить контракт. Господин президент

* * *

Чем больше количество просмотров видео в Зале славы, тем больше денег приходилось выкладывать компании Юникон.

Для Хэна, который до этого зарабатывал только на продаже предметов, такой способ получения денег выглядел необычным.

- Если много людей посмотрит ролик, то сумма увеличится, значит... Надо было его отредактировать!

Хоть мысль порядком запоздала, но теперь Хэн всерьез задумался о приобретении программы для редактирования видео.

А тем временем в отделе рекламы компании Юникон не осталось ни одного спокойного сотрудника.

- Не думал, что этот парень добрался до таких заданий.

- Молодец.

Начальник Чан Юнсу и другие сотрудники отдела рекламы и стратегического планирования внимательно просматривали выложенное видео.

Для эффективного продвижения игры им приходилось анализировать все происходящие события. Отдел стратегического планирования, в общем-то, только этим и занимался.

Там собирали информацию о каждом задании, изучали материалы, предпосылки сюжета. Даже историю каждого королевства, города и важного персонажа! После чего на основе действий игроков прогнозировали дальнейшее развитие игрового мира.

- О, игроки, выполняющие задания, уже добрались сюда.

- Проблем не будет? - обеспокоенно спросил Чан Юнсу.

- Все хорошо. Если посмотреть на общую картину, то появление Берекена - это всего лишь 20% основной истории. Тем более что задание еще не относится напрямую к Берекену. Но...

- Но?

- Похоже, если этот парень не сдержит армию нежити, мир игры сильно изменится. До сих пор власть в игре принадлежала людям и другим расам, теперь же она будет постепенно переходить к нежити.

- Сейчас крепости, форты, деревни, шахты, торговые места, ранее принадлежавшие НИПам, уже потихоньку переходя к игрокам. То есть игроки и гильдии, объединив усилия, завоевывают или выкупают владения благодаря заработанным очкам расположения. Конечно же, столицы государств им пока недоступны, но многие крепости в центре материка уже находятся во владении игроков.

- Но как это связано с заданием о Берекене?

Хоть Чан Юнсу и был начальником, он не очень хорошо знал содержание игры, поэтому связи между этими двумя событиями не увидел.

Директор стратегического планирования Сон Ильган засмеялся.

- Будет очень интересно. Берекен восстанет, силы нежити многократно возрастут, и в мире игры многое изменится. Нежить будет править большей половиной материка.

- Да? Правда?

- Обычные деревни и крепости будут подвергаться постоянным нападениям нежити. Количество мертвых на осадах многократно увеличится, а значит, некроманты смогут их поднять. Весь мир превратится в войну, где нужно или защищаться, или нападать.

- А если нежить захватит деревню или крепость?

- И такое возможно. Тогда в королевстве, захваченном нежитью, появится множество монстров, и жизнь для игроков превратится в постоянное выживание. Появятся новые задания с хорошей наградой, позволяющие отвоевать захваченные земли.

- Да. Конечно же, в мире игры северные королевства уже захвачены нежитью, но... В любом случае, общий уровень игроков резко увеличится, и встречи с нежитью станут ежедневным событием... Все изменится, если он проиграет...

Глава 5. Быстрый Каричи.

Трактир располагался в крепости Арен королевства Хабен.

Грозного вида человек по имени Волк зашел внутрь. Играющий у входа с монеткой работник окинул его внимательным взглядом и спросил:

- Дело?

- Отдых.

- Пять медяков. Вперед.

Безропотно отдав деньги, игрок занял столик и огляделся. В трактире царила не повторимая нигде более атмосфера. Во-первых, работники не заискивали перед посетителями, каждый из гостей получал соответствующее делу внимание. В частности, работник у выхода молчаливо принес ему стакан сока и удалился на прежнее место.

Волк не спеша пригубил холодный напиток. Стакан сока стоил 5 медяков, и случайный игрок в зале, оценив такой заказ, мог бы подумать, что за столиком сидит новичок. Но считать так было бы огромной ошибкой: Волк уже достиг 367 уровня и относился к первой волне высокоуровневых игроков.

Впрочем, в трактире не было случайных игроков.

Каждый из посетителей в зале уже давным давно пересек грань 300-го уровня. И если учесть, что не в каждой гильдии набиралось даже с десяток столь высокоуровневых игроков, это место становилось действительно необычным.

Этим трактиром управляла Ассоциация темных геймеров!

Место, где игроки могли по-настоящему отдохнуть.

Волк допил до последней капельки сок и расслабленно откинулся на спинку стула. Прохладная жидкость распространилась по телу и выгнала, казалось бы, навсегда поселившееся внутри напряжение.

Все столики вокруг были заняты игроками, которые точно так же не спеша, аккуратно ели и пили. У темных игроков особое отношение к деньгам. Они не тратили и гроша просто так. Хотя некоторые из них, достигнув высокого уровня, и начинали вести разгульную жизнь, основная масса людей старалась использовать капитал как можно более разумно.

- Ходит слух, что кавалерист Варан вступил в мятежные войска.

- На деревню Раом напали монстры. Говорят, их спасают наемники.

И конечно же, в трактире не только отдыхали, но и обменивались информацией.

- Есть заказ. Заплачу 3 тысячи золотых тому, кто поможет выполнить задание, связанное с алтарем 119-ти кровей. Кто желает?

- А сколько человек?

- Пока пять, все недавно получили 119-й уровень.

- Передай, что если будет 5 тысяч, то я подумаю.

В трактире часто искали наемников.

Простые игроки разными путями передавали заказы в Ассоциацию темных геймеров, а там уже решали, стоит дело внимания или нет. Решали настоящие правители теневой экономики Королевской дороги!

За какую-то пару лет игра стала невероятно популярной, и количество игроков в Ассоциации уже перевалило за 200 тысяч. Пусть они и были разбросаны, словно песчинки, по всему свету, но как только дело касалось денег или предметов, будьте уверены, темные геймеры уже тут как тут.

'Как хорошо, что есть места, где ничего не меняется...' - наслаждаясь отдыхом, думал Волк.

Он вспоминал прошлые дни, незабываемые, прекрасные моменты из жизни.

Казалось, совсем недавно он встретил и влюбился в прекрасную девушку, ради которой и поселился в игре. Проведя множество боев, защищая и ухаживая за ней, он привязался до такой степени, что не мыслил без нее дальнейшей жизни.

И вот однажды он признался в своих чувствах! И в доказательство вручил букет, созданный скульптором в королевстве Розенхайм. Букет, выполненный из дерева, произвел на девушку неизгладимое впечатление, и она согласилась выйти за него замуж. Тот день стал самым счастливым в его жизни.

С того момента они играли в Королевскую дорогу уже более года. Путешествовали всегда вместе и почти не вели общественную жизнь. С работы их поувольняли, а устроиться на новую работу оказалось не так уж и легко. Супругам только и оставалось, что играть в Королевскую дорогу.

- Дорогой, давай побольше зарабатывать?

- Хорошо, тогда с тебя больше предметов!

- И с тебя, любимый, тоже!

Так родилась семья темных геймеров.

Сейчас жена занималась выполнением задания для священнослужителей, и Волку приходилось путешествовать и охотиться в одиночестве.

- Извините. А какие у вас профессия и уровень? - обратился

к нему подошедший игрок.

Он представлял группу темных геймеров и искал новых людей, желающих присоединиться к ним. Такие группы собирались, когда место охоты или задание становились не по плечу одиночному игроку. И конечно же, вся прибыль делилась поровну между участниками группы.

Случалось, один из игроков не выполнял свои обязательства или проявлял чрезмерную жадность, забирая чужое, в этом случае руководство Ассоциации налагало штраф, отбивающий охоту делать такое в дальнейшем. В особо тяжких случаях провинившийся становился врагом всех темных геймеров, и на его убийство заводили контракт, который мог выполнить любой из игроков.

Волк улыбнулся спросившему и произнес:

- Я пришел издалека и сейчас хочу отдохнуть.

- Ок, тогда ладно.

Игрок кивнул и отправился к следующему столику.

Трактир темных геймеров считался одним из лучших мест для отдыха. Здесь бережно относились к каждому посетителю и старались не мешать проводить время так, как хочется игроку.

Следующие полчаса прошли в тишине, и тут дверь в трактир резко распахнулась, ударившись о стену.

Внутрь зашел игрок. Он не был темным геймером - определить это по одежде не составляло никакой проблемы. Игроки из Ассоциации считали главным эффективность и практичность снаряжения и поэтому избегали ярких или бесполезно украшенных вещей.

Работник осмотрел гостя и привычно спросил:

- Дело?

- Секрет.

- .....

Порой такое случалось.

Как и везде, в Королевской дороге встречались люди, считающие, что только они владеют каким-то невероятным секретом..

Человек начал обходить один столик за другим и тихо перешептываться с игроками. Некоторые из них сразу отказывались. Другие кивками выражали согласие, но после того, как человек еще что-то добавлял, отрицательно качали головой. Однако ни один из игроков не выражал недовольства. Напротив, все смотрели на гостя с уважением.

'Что там за дело такое?'

Через несколько минут человек добрался и до столика Волка.

- Не желаете принять участие в выполнении задания сложности А?

- .....

Волк помолчал некоторое время.

Задания уровня А на сегодняшний момент были самыми сложными в игре, и более того, никто их еще ни разу не выполнял. Волк понял, почему другие игроки отказывались.

- Там же будет очень трудно.

- Конечно. Но в нашей гильдии подготовили отряд, и теперь мы собираем наемников, дабы его дополнить.

- Гильдия?

- Алые крылья.

Одна из старейших гильдий, владеющая семью крепостями в центре материка и входящая в десятку самых сильных.

'Тогда, возможно, у нас будет шанс'.

У волка проснулся аппетит. Тем более что ему уже надоело охотиться в одиночку.

- С какого уровня?

- Примерно с 350.

- .....

- Прежде чем мы продолжим, проходите ли Вы по уровню?

- Вполне.

- Прекрасно. Стандартная ставка - 20 тысяч золотых. Если Вы погибнете во время боя, компенсация - 50 тысяч. Если исследование руин продлится более 20 дней, то за каждый следующий день будет добавлено по 2 тысячи.

- Очень хорошие условия, но...

- Конечно же, все предметы, найденные там, будут принадлежать нам. Мы предоставляем все необходимое для успешного выполнения задания, поэтому считаем такое условие разумным. О сохранении Вашей жизни Вы должны позаботиться сами.

Получалось, наемников хотели использовать как живой щит, а умрут они или выживут - никого не волновало.

- Мы идем за реликвиями короля Скорпиона...

Интерес уже разгорелся до такой степени, что Волк дал согласие.

* * *

Пэйл и Мейрон.

Влюбленная парочка вовсю погрузилась в сражение.

- Быстрая стрельба!

Множество стрел устремились в головы монстров.

После совместной разрушительной атаки лучника и рэйнджера в бой вступала Ирен со своей магией.

- Свет, покажи злобным монстрам правильный мир. Святое ослепление!

Из рук Ирен вырвались и ударили в глаза монстров лучи белого света. Порой священная магия действовала очень жестоко.

Глаза монстров запылали ярким светом. Противники ослепли и теперь не могли толком атаковать.

- Куэ-э-э!

Монстры, похожие на головастиков, барахтались на берегу озера. Заклинание не только их ослепило, но и вызвало нестерпимую боль, превратив в легкие мишени.

Ирен выучила его после достижения 200 уровня и выбора специализации священнослужителя. Оно потребляло мало маны и действовало очень эффективно, однако работало только на монстрах со злой сущностью.

- Огонь, поднимающийся из недр, сожги все. Огненное поле!

Ромуна не отставала от своих друзей и использовала действующие сразу на несколько противников заклинания!

У Озера душ водилось много связанных с водой монстров, и огненная магия уничтожала их невероятно эффективно. Для хорошего огненного мага эти противники были легкой добычей.

- Попробуйте вкус моего стального кулака!

Сурка наконец изучила способность, которую можно назвать мечтой монаха. Техника, позволяющая, сконцентрировав ману, бить врагов на расстоянии!

Пусть девушка и не могла тягаться с лучниками в дальности атаки, но все равно возможность нанести урон противнику на расстоянии десяти шагов ее невероятно радовала.

А еще в сражении участвовали Хварён, Зефи и Манауэ.

Среди них Хварён более всего приветствовали в группе. Не потому, что у нее была профессия танцовщицы, а потому, что она была девушкой. Ирен, Ромуна, Сурка и Мейрон - все они были девушками и с самого начала стали основой группы.

И когда после охоты наступали минуты безделья, девушки увлеченно болтали.

- Хотите, я расскажу, что вчера услышала на передаче?

И Мейрон рассказывала со всеми подробностями. Часа по три каждый день. Сама передача шла всего час, но она говорила о том, как ее готовили, и с какими звездами посчастливилось встретиться.

Но на этом разговоры не заканчивались. Можно даже было

сказать - не начинались.

- Я посещаю кружок, и мы...

- В нашем университете...

Ирен и Ромуна рассказывали о своей студенческой жизни. И хотя они отучились всего год, а потом из-за игры ушли в академический отпуск, их рассказам не было конца. Сурка тоже была студенткой, но ее больше интересовали книги, вышивка и другие разные хобби.

В общем, каждый день игры был заполнен болтовней, так что Хварён быстро вписалась в их коллектив. Милан, Венеция, Рим, Лондон, Нью-Йорк - она рассказывала обо всех местах, что ей удалось посетить на гастролях.

Благодаря этим разговорам девушки очень сдружились.

Хварён атаковала или отвлекала часть противников танцами.

А если кто-то из монстров пробивался вперед, им еще приходилось встретиться с Зефи. Благодаря огромному здоровью тихий рыбак становился щитом маленькой группы.

Среди них не было воинов или рыцарей, которые могли бы эффективно сражаться лицом к лицу с противниками. Поэтому Зефи досталась самая трудная роль.

Благодаря своему здоровью он должен был перехватывать подобравшихся близко врагов и завязывать сражение, пока остальные не разберутся с ними до конца.

- Зефи, так держать!

- Не знала, что рыбаки умеют так хорошо драться.

- Когда он сказал, что рыбак, я подумал, зачем нам слабак, но, к счастью, как оказалось, ошибся.

Все в группе ему по чуть-чуть льстили!

Еще год назад никто бы из них об этом даже не подумал. Однако теперь они изменились. Изменились после того, как узнали Виида.

Похвала и лесть - лучшие способы заставить человека действовать лучше! Они узнали это от Виида и с успехом начали применять по жизни. Можно считать, научились лучше жить в реальном мире.

Среди них Манауэ оставался наиболее слабым. Во время битвы что он есть, что его нет - разницы никакой. Но после драки он появлялся из ниоткуда и собирал все предметы. Благодаря профессии торговца у него было больше шансов найти в монстре что-то более хорошее и дорогое.

Да и кроме того, реализация всех предметов ложилась на его плечи. Чему, в общем-то, Манауэ был рад, так как благодаря этому очень скоро должен был перейти в ряды самых успешных

торговцев.

* * *

Крепость темных эльфов.

Виид, как всегда, появился на центральной башне и, окинув все внимательным взглядом, недовольно поморщился.

Благодаря характеристике лидерства он мог эффективно командовать отрядом или армией. Однако при долгом его отсутствии воздействие пропадало, и эльфы с орками начинали отлынивать от работы.

Поэтому начало каждого следующего дня как две капли воды походило на предыдущий.

- НЕ! ОТ! ДЫ! ХАТЬ! ВСЕМ! РА! БО! ТАТЬ!

Вы использовали Рев льва.

Боевой дух у всех дружественных отрядов, находящихся поблизости, повысился на 200%.

Все беспорядки прекращены.

В течение 5 минут лидерство увеличено на 205%.

- Чвиик! Давайте работать.

- Пора работать. Чви-чви.

Большая часть орков вернулась назад, в племена, но все равно тех, кто остался, насчитывалось более 100 тысяч. Все они встали и начали с невероятным энтузиазмом переносить камни и вещи.

Помимо лидерства и умения отдавать приказы в отряде, на управление орками влияли и другие характеристики. В частности, оркам нравились те, у кого были высокие боевой дух и харизма. С рождения зеленокожие пропитывались духом войны и следовали за тем, кто никогда не отступал в битвах.

Виид достиг высокого показателя боевого духа, поэтому не имел проблем с управлением орками. С темными эльфами все сложнее. Там уже требовались мудрость, единение с природой, обаяние, искусство.

- Пусть ты и не блещешь умом, но зато хорошо разбираешься в огне и земле.

- Знаешь ли ты, о чем ведают листья? Хм, у тебя есть задатки в искусстве. Ладно, мы будем выполнять твои приказы.

Для готовки Виид собирал лекарственные травы и благодаря этому сблизился с природой. Ну и, кроме того, имел высокую характеристику искусства, которая также сыграла свою роль в управлении эльфами.

Для обороны крепости темные эльфы создавали магические ловушки и с помощью природной магии мгновенно выращивали деревья и другие растения в прилегающих землях.

На некоторых деревьях даже появлялись плоды. Учитывая огромное количество орков, это стало хорошим подспорьем к подготовке пропитания.

Вампир Торидо и Рыцарь смерти Ван Хок также занимались приготовлениями. Каждый из них был высокоуровневым НИПом и мог самостоятельно командовать отрядом.

Виид приказал Торидо восстановить вампирский род, а Ван Хоку - отряд мертвецов. Бить врага его же оружием - армией нежити - показалось ему хорошей идеей.

Пока орки и эльфы в поте лица восстанавливали крепость, Виид занялся созданием скульптур из доставленных для восстановления крепости глыб.

Он вырезал скульптуры темных эльфов!

В первую очередь - магов, создающих грозные стихийные заклинания. В его голове навсегда запечатлелся образ величественных эльфов, заставляющих одним взмахом руки гореть толпы орков.

Когда работа была практически закончена, рядом с ним стали собираться темные эльфы.

- Человек нас вырезает.

- Мы думали, что люди нас ненавидят, а он делает столь прекрасные скульптуры...

Дзинь!

Прекрасная работа! Вы завершили скульптуру темного эльфа!

Это произведение, безусловно, создано выдающимся мастером! Люди в мире порой встречали диких темных эльфов, любящих подраться. И частенько эти встречи ничем хорошим не заканчивались.

Художественная ценность: 120.

Эффекты: У всех, кто смотрит на статую темного эльфа, скорость восстановления маны и здоровья увеличивается на 3% в течение дня.

Скорость передвижения увеличивается на 25%.

Скорость бега увеличивается дополнительно на 5%.

Сила снижается на 10. Ловкость +10. Интеллект +10. Мудрость +10.

Область обзора увеличивается в полтора раза.

Владение навыком стихий увеличивается на 1.

Данный эффект не сочетается с действием других скульптур.

Всего созданных Прекрасных работ: 7.

Скульптурное мастерство улучшилось.
Слава +41.
Стойкость +1.
Интеллект +1.
Выносливость +3.

Теперь Виид мог с легкостью создавать Прекрасные работы, однако слава и характеристики повышались совсем на чуть-чуть.

В Королевской дороге была самая сложная система навыков за всю игровую историю. Даже простое создание скульптуры оценивалось по многим, никому не известным параметрам.

После завершения работы при расчете награды учитывалась даже окружающая местность. Что уж там говорить про Великолепные или Грандиозные работы. При их создании, особенно на ранних стадиях навыка, можно было рассчитывать на серьезное повышение характеристик. В частности, когда несколько дней работаешь над огромной скульптурой, только от одного процесса работы выносливость и стойкость сильно увеличивались.

Однако была и обратная сторона. Если ты делал скульптуру всего день или даже несколько часов, то характеристики практически не изменялись. Но все равно, даже при таком раскладе увеличивать подобным образом характеристики могли только скульпторы.

- Проверить навыки. Скульптурное мастерство!

Скульптурное мастерство: Средний 9 уровень (28%).

Вы можете создавать скульптуры. Продавать их по высоким ценам. Заслуживать благосклонность дам.

Прошло много времени с тех пор, как он поднялся на средний уровень. Однако из-за того, что в последних заданиях он сильно увяз в сражениях, скульптурное мастерство практически не росло.

- Хорошо. Надо изготовить скульптур побольше.

Затем Виид принялся вырезать статуи грозно размахивающих глефами орков.

И он не сомневался, что это будут Прекрасные работы. Теперь Виид практически никогда не делал ошибок.

* * *

Директор Кан на KMS-media волновался.

Прошло уже четыре дня с тех пор, как они посмотрели видео на собрании!

- Он обязательно должен заключить с нами контракт...

Вот уже в пятый раз он отсылал электронное письмо с предложением на адрес игрока, разместившего видеоролик. Конечно же, отправлял от лица президента компании.

Им хотелось получить эксклюзивные права на размещение видео с выполнением предстоящего задания. Однако никакого ответа до сих пор так они и не получили.

- Он что, не проверяет почту? Или просто не хочет? Тогда почему не ответит и не скажет об этом прямо, в конце концов!

Директора Кана переполнял гнев.

Компания Юникон подходила к защите личной информации очень строго: даже по запросу телекомпаний она никогда не давала адреса или телефоны игроков. Поэтому единственным средством связи оставалась электронная почта, и если игрок ее не проверял, то...

- Если учитывать разницу во времени с Королевской дорогой, то выполнение задания начнется через четыре дня...

Кан не мог найти себе места. Телезрители KMS-media прислали уже более 100 тысяч запросов об этом событии и по корейскому времени через пять дней ожидали долгожданный репортаж.

Пусть не в прямом эфире, но иметь хоть что-то для выпуска передачи они были просто обязаны.

* * *

Утром Хэн отправил сестренку в школу, и у него образовалось свободное время.

Он включил компьютер и подключился к сайту-аукциону. Прочитал еще одно приглашение из Ассоциации темных геймеров, видимо, не знавших, что он уже к ним вступил. После чего занялся обычным просмотром выложенных предметов.

- Ну... как там цены, выросли?

Пока он ходил по Землям Отчаяния, насобирал кучу предметов, которыми забил доверху целых 7 рюкзаков. При этом каждый из них уменьшал вес в 8 раз!

Конечно же, там покоились только те вещи, которые ему не удалось выгодно продать в деревне изгнанников. НИПы, живущие там, не могли предложить хорошую цену за большинство предметов, поэтому Виид откладывал их на потом.

В то же время у него не получалось продать их на сайте аукциона. Так как после того, как покупатель выставит устраивающую обоих цену, ему для получения вещи придется прийти в Земли Отчаяния. А уж дорогу туда простой назвать было никак нельзя.

Именно из-за таких проблем другие темные геймеры старались охотиться поближе к крепостям, где можно было легко продать трофеи. Вот только там не так-то легко было добыть действительно хорошие и дорогие предметы.

'Чтобы стать настоящим темным геймером, приходится окунаться в настоящие приключения'.

Окрестности крепостей и окружающих их подземелий были переполнены охотящимися на монстров игроками. И в основном это были новички или среднеуровневые игроки. В общем, те, кто, получив благодаря удаче ценный предмет, не останавливаясь, гордились и трезвонили об этом налево и направо!

Продажа предметов в Королевской дороге была узаконена, поэтому игроки могли запросто продать вам ненужную им вещь. Что довольно часто случалось. Однако в подземельях рядом с крепостями найти что-нибудь действительно уникальное было практически невозможно.

В основном, редкие и уникальные вещи обнаруживались людьми, которые первыми находили подземелья или новые задания, за счет чего и получали дополнительные очки опыта и повышенный шанс нахождения хороших вещей.

Оттого в неизвестные земли, рискуя жизнью, отправлялось множество искателей приключений. И среди первых, конечно же, шли темные геймеры.

Ли Хэн провел в Землях Отчаяния уже несколько месяцев, и за это время у него накопилась куча довольно неплохих

предметов. Однако из-за подготовки к сражению времени вернуться в Розенхайм и их реализовать совсем не было.

- Хотелось бы их подороже продать...

Благодаря ежедневному мониторингу аукциона, даже еще не выставив вещи, Хэн примерно знал, сколько в среднем стоит каждая из них.

Глефы - по 150 долларов. Доспехи орков - по 50-100 долларов. Одежда эльфов - уже от 400 долларов. По этим ценам на аукционе продавали другие игроки похожие вещи. Но как и везде, всегда можно было поймать момент и продать все подороже.

Например, в прошлый раз Хэн рассчитывал продать меч Агаты за 3 тысячи долларов, а в итоге цена, вырастая порой по одному доллару, к концу аукциона достигла 3,5 тысяч.

Но, к сожалению, так было не всегда.

- Если удастся продать все по средней цене, выйдет где-то 6,5 тысяч долларов, - пробормотал он и недовольно поморщился.

Если принять во внимание, что эти предметы копились в течение трех месяцев, сумма выглядела не такой уж и высокой.

- Получается чуть больше 2 тысяч долларов в месяц. Этого недостаточно. В следующем году Хаян пойдет в университет...

Придется платить за обучение, одежду, учебники. В общем, расходы резко увеличатся.

- М-да, в горах Юрокина много не заработаешь.

И хотя там Хэн значительно поднял уровень и славу, предметы в большинстве своем были так себе. Большей частью того, что покоилось у него в рюкзаках, были доспехи орков и эльфов, а на них хорошие деньги заработать практически невозможно.

- Как завершу задание, надо будет побыстрей покинуть Земли Отчаяния.

Приняв решение, Ли Хэн перешел к личным сообщениям на сайте аукциона.

С того момента, как стало известно, что он тот самый Виид из Страны магии, многие до сих пор продолжали посылать ему сообщения.

- Я разочарован. Почему Вы со столь маленьким уровнем? Пишите хоть иногда о себе.

- Вы вступили в орден Фреи и отправились в поход? Говорят, в северных регионах открылось много заданий.

- Расскажите о паладинах. Как туда вступить?

После продажи меча Агаты все решили, что он стал рыцарем в ордене Фреи.

- Хм. Надо бы разместить в Зале Славы видео о возвращении

кубка Элены и короны Фарго.

О возвращении реликвий в орден Фреи знали абсолютно все игроки Королевской дороги. И если разместить видео о выполнении задания, рейтинг должен был бы взлететь высоко. По крайней мере, Хэну так казалось.

- Деньги, деньги, мои денежки. Хи-хи-хи, - хитренько засмеялся Хэн.

За время пребывания в шкуре Каричи его губы привыкли сами складываться в ухмылочку грозного орка.

- Хи-хи-хи!

Хэн смотрел на экран и тихо похихикивал.

Затем он взял себя в руки и зашел на сайт Королевской дороги, в Зал славы.

Его видео просмотрели 15 миллионов раз. Люди оставили огромное количество комментариев с вопросами наподобие: 'Как Вам удалось получить задание?' или 'Что у Вас за профессия?'.

Интерес был гораздо большим, чем ожидал Хэн. И все равно он не питал больших надежд. Ролик длительностью в 19 часов не просмотреть за один раз, значит, люди возвращались и повторно кликали, дабы увидеть, чем же все завершилось.

- В любом случае, деньги надо получить. Позже узнаю, сколько заплатят...

Хэн мельком пробежался по сообщениям к видео и, покинув сайт, выключил компьютер. Даже не став проверять свою почту. Хотя писем там накопилось больше 10 тысяч. Писем с просьбой рассказать о задании, раскрыть секреты, с приглашениями в гильдии, отряды или, наоборот, просьбами взять к себе в группу.

И они все поступали и поступали. Так что Ли Хэн не стал ее даже открывать.

* * *

В крепости темных эльфов вовсю готовились к предстоящему сражению.

После восстановления стен работы перешли к стадии укрепления. Толщину стен орки увеличили в 4, а где-то - и в 5 раз! От подножия горы и до вершины было установлено множество преград.

Вся гора должна была стать полем битвы. Некоторые племена орков вернулись даже в большем количестве, чем ранее.

Настоящая сила орков была в их плодовитости!

В армии из 400 тысяч зеленокожих погибло около 60 тысяч,

но при этом, пока шло сражение, орки постоянно прибывали, и общее их число перевалило за 500 тысяч.

Старейшины и вожди первым делом всегда направлялись к Виду.

- Чвик. Чвик! Мы послали воинов в другие племена с призывом сражаться с гадами, которые даже после того, как их избить, не умирают! Чвик! Придут многие. Много. Мы орки!

По их словам, в решающий день у стен крепости соберется под миллион зеленокожих воинов.

Темные эльфы тоже разослали сообщения своим сородичам. Пусть они и не могли похвастаться плодовитостью, но и их небольшие поселения были разбросаны тут и там по горам Юрокина. Кроме того, среди темных эльфов было много убийц и магов. И пусть их немного, свой значительный вклад в предстоящее сражение они могли тоже внести.

Ну, и помимо орков с эльфами, у Виида оставались воины королевства Розенхайм, некроманты и вампир Торидо.

И все равно Виид не был уверен. Слишком уж много поставлено на кон!

У армии мертвецов имелась неприятная особенность. Заключалась она в том, что сколько их ни убивай, конца и краю этому не было. Для абсолютного упокоения нежити надо было применить священную магию или измельчить их тела до пепла. Если этого не сделать, трупы воскресали, да к тому же вместе с пополнением в виде недавно умерших противников.

А если миллион орков и темных эльфов станет нежитью, это будет абсолютным провалом задания. С такой армией мертвецов справиться невероятно трудно. Когда масштабы армии нежити перевалят определенные пределы, упокоить воинов не сможет даже союз нескольких королевств.

- Священники, следуйте за мной.

Виид в сопровождении священников стал спускаться с гор.

Некроманты, увидев это, поспешили за ним.

- Постой, ты забыл наш уговор? Мы вверились тебе и ждем, что ты сдержишь обещание.

Они переживали, что Виид убежит.

И пусть он понимал, что это вызвано низким доверием, которое ему так и не удалось, несмотря на все старания, изменить. Слушать такие упреки было очень неприятно.

- Очень многое надо сделать для подготовки к битве, - спокойно ответил Виид.

- Хорошо. Но ты обязательно должен вернуться.

- Я знаю.

Распрощавшись с некромантами, он в сопровождении

священников зашел в пещеру в Землях Отчаяния. В пещеру, в которой находился телепорт!

- Священники, подготовьте переход.

- Да.

Священники посредством молитв собрали огромное количество маны и открыли проход.

Виид вступил внутрь света и пропал.

* * *

- Бард 170 уровня собирает группу.

- Кто желает поохотиться в обезьяньем лесу?!

- Продам дешево комплект доспехов из ледяных кристаллов. В нем прохладно даже в жару!

- Скульптор желает вступить в группу. Пожалуйста, примите меня! Я не забуду вашу доброту.

Свободный город Сомурен.

Виид появился на главной площади города.

'Все как и раньше, полно людей...'

Хотя были и изменения. По сравнению с прошлым посещением в городе появилось намного больше игроков с ремесленными профессиями: скульпторы, художники, гончары. Видимо, строительство пирамиды произвело огромное впечатление на множество людей, и они стали уделять больше внимания прежде не популярным профессиям.

И хотя количество ранее презираемых людей искусства возросло, большая их часть скоро все равно должна будет прекратить игру.

Скульптор - не самая хорошая профессия в игре. В частности, охотиться с ней вначале невероятно тяжело. Вииду помогли полученные в тренировочном зале навыки и характеристики, а вот у других скульпторов ничего подобного не было.

Даже сейчас Виид не считал, что профессия Лунного скульптора сильнее, чем профессия воина. Все это время ему приходилось вырезать скульптуры и понемногу повышать характеристики. Повышать всегда и везде, чтобы хоть на чуть-чуть упростить будущие сражения.

Благодаря тяжелой работе его ремесленные навыки уже находились на среднем уровне. В частности, кулинария - на пятом, рыбалка - на первом, кузнечное дело и шитье - на вторых уровнях.

И если вот так тяжело не работать, то профессия скульптора становится никчемной. Ну, если только вы не избрали ее для того, чтобы действительно создавать лишь одни произведения искусства.

Поэтому всем остальным скульпторам, ну, может, кроме тех, кого поддерживали в гильдиях, предстояло преодолеть множество невзгод.

Виид подошел к так отчаянно искавшему группу скульптору. Это был совсем юный парень, уже вот-вот готовый расплакаться. Смотря на него, Виид сам чуть не плакал, вспоминая, через что ему пришлось пройти ранее.

- Тяжело тебе пришлось.

Услышав такие слова, парнишка быстро поднял голову.

- Вы... Вы тоже скульптор?

Виид утвердительно кивнул.

- Если будешь усердно вырезать скульптуры, то придет день, когда все окупится.

- Я уже десять дней их делаю! От одного взгляда на деревянные бруски меня начинает тошнить. Я вырезал более тысячи лис и кроликов, сколько еще мне их делать?

Открытой информации о профессии не так много, и этот юноша, как и Виид, шел методом проб и ошибок.

Людей с таким усердием встречалось в мире не так много, поэтому Виид без сожаления рассказал ему о том, как в его представлении должен развиваться игрок с профессией скульптора.

- Постарайся не повторять то, что ты уже ранее вырезал. Десяти дней недостаточно. Не строй иллюзий. Искусство - это тяжелая физическая работа. Если будешь трудиться в поте лица, сможешь опередить всех. Держись.

- У-у-у-у-у! - в конце концов парень взревел. - Не хочу быть скульптором!

- Я тебя понимаю.

Виид огляделся вокруг - поскольку ранее он тут уже примелькался по разным поводам, то не хотел, чтобы его узнали, - и потихоньку проскользнул к ордену Фреи.

Перед храмом стояла длинная очередь людей, желающих сделать пожертвования, получить благословение или выучить новые навыки.

- Не лезьте без очереди!

- Встаньте позади.

Из-за собравшейся толпы попасть в храм было нелегко. Виид уже намеревался встать в конец очереди, как к нему подскочили стражники с копьями наперевес.

- Что это?

- Может, преступник?

Просто так стражники обычно не действовали.

Приблизившись, воины обратились к Виду:

- Это вы? Пройдемте с нами.

Репутация в ордене Фреи была столь высока, что даже стража у ворот его узнавала.

Виид в сопровождении воинов прошел внутрь храма.

Глава 6. Доспехи Даллока

Как и в прошлый раз, около первосвященника стояли паладины и священники.

Виид дошел до центра зала и преклонил колено.

- Я вернулся отчитаться.

- Изгнанные в Земли Отчаяния не могут нас не беспокоить. Завершено ли задание, которое мы доверили тебе? - тихо спросил первосвященник.

На что Виид рассказал ему о некромантах в крепости темных эльфов.

- Хм! Ясно. Пощадив их, ты сделал правильный выбор, - в подтверждение своих слов глава ордена кивнул. - Как же теперь выразить тебе нашу благодарность? Взявшись помочь нам, ты испытал столько мучений в дальних землях... Да пребудет с тобой Фрея, - завершил он неожиданно и окрестил Виида.

Дзинь!

Вы завершили задание: Возрождение темных сил в Землях Отчаяния.

Даже после столетий изгнания некроманты не потеряли свою гордость и уверенность. Узнав истинную правду о произошедшем, они отказались от тьмы и решили любой ценой восстановить правду и остановить предателя, Лича Шайяра. Такая смелость впечатлила даже священников Фреи.

Ваша слава повысилась на 1800.

Дружественные отношения с орденом Фреи достигли 42.

Очки расположения ордена Фреи повысились на 1900.

Очки расположения можно проверить в окне религий.

Очки расположения ордена Фреи: 7202.

Очки расположения религиозных сил на материке повышаются по мере завершения заданий, связанных с уничтожением темных сил.

Вера увеличилась на 60.
Уровень повысился.
Уровень повысился.
Уровень повысился.

Три новых уровня и огромное количество очков расположения!

Как и раньше, Виид перепрыгивал сразу через несколько ступенек, и если так продолжится дальше, совсем скоро он достигнет 300-го уровня.

Виид еще ниже склонил голову.

Очки расположения и уровни - это, конечно, хорошо, но оставалась самая главная награда - предметы...

Первосвященник продолжил:

- Даже если мы сейчас соберем и отдадим все богатства ордена, этого будет недостаточно, чтобы выразить нашу благодарность.

Виид пытался сдержаться, но после таких слов улыбка засияла на его лице.

'Столько испытаний мне выпало в Землях Отчаяния, что они просто обязаны все отдать!'

Но первосвященник еще не закончил.

- К сожалению, орден очень беден, и у нас не так много ценностей. И все же хотелось бы услышать из твоих уст, что ты желаешь получить.

Практически в каждом крупном городе находилось по представительству ордена Фреи. Общее их количество было даже трудно представить. Да вдобавок ко всему этому у каждого храма имелись во владении обширные земли, шахты, пожертвования населения... Паладинам по уставу ордена приходилось отдавать значительную часть прибыли, полученную в походах.

Орден Фреи стоял на таком количестве сокровищ, что говорить о том, будто у него нет ценностей, было по меньшей мере нелепо.

'Что бы попросить?'

Виид замешкался.

Для охоты в первую очередь требовалось хорошее оружие, однако у него уже имелся полученный в королевстве Розенхайм меч Рота. К тому же оружие в ордене Фреи обладало пониженными атакующими параметрами. Взять хотя бы меч Агаты, преподнесенный священниками в прошлый раз. Он позволял накладывать святое благословение пять раз за день, но сила атаки у него никакая.

'Тогда надо попросить доспехи с хорошими защитными свойствами'.

Доспехи ордена.

Они славились тем, что благодаря священной магии обладали превосходными защитными качествами.

Всю игру Виид, словно невежа, специально пропускал удары монстров и носил только обноски. Благодаря этому его характеристики защиты и выносливости повышались быстрее, чем у любого другого игрока.

Однако в будущем ему все же придется избегать ударов противника, так как чем дальше, тем чаще будут попадаться на пути сильные монстры, и хорошие доспехи явно не помешают.

К тому же оружие и доспехи - самые востребованные и дорогие предметы на аукционе.

Виид собрался с мыслями и произнес:

- Я хотел бы доспехи, которые смогут защитить меня от ударов врагов.

- Да будет так. Мы выполним твое пожелание.

Первосвященник приказал паладину принести доспехи Даллока.

'Доспехи Даллока... Даллока?..' - шептал про себя Виид не переставая .

В его голове находилась уйма информации о предметах. Он выучил практически все, что ценилось в Королевской дороге. Потратив на запоминание огромное количество времени. Однако даже капельки информации о доспехах Даллока припомнить не получилось.

Через некоторое время паладин с торжественным видом вернулся назад. В руках у него блестели белоснежные доспехи с пристегнутым красным плащом, на котором был вышит знак ордена.

Как только Виид их увидел, его глаза засверкали!

'Выглядят дорого!'

И хотя он еще их не проверил, один блеск доспехов уже говорил о многом. Если их одеть и пройтись по площади, то остаться без внимания точно не получится.

Как и в жизни, цена предмета в первую очередь зависела от уникальности. Дорогие предметы должны выглядеть соответствующе. И эту проверку доспехи с легкостью прошли.

- За твои заслуги мы дарим тебе доспехи Даллока. Береги их, - произнес первосвященник.

- В них мне предстоит сражаться с темными монстрами. Но несмотря на это, я постараюсь беречь их, как свое тело.

Виид протянул руки и принял столь долгожданную награду.

- Идентификация!

Доспехи веры Даллока:

Прочность 150/150. Защита 85.

Когда-то давно знаменитый кузнец Даллок, добыв на руднике Рахома мифрил, изготовил их в качестве благодарности ордену Фреи. Доспехи поразили воинов ордена не только своей прочностью и легкостью, но и невероятным способностью наделять владельца волей к победе и благородством.

Подарок первосвященника. Существует в единственном экземпляре.

Требования: Уровень 350. Сила 600.

Эффекты: Вера +100. Слава +300. Сила +40. Ловкость +30. Обаяние +25. Боевой дух +40.

Повышают максимальный объем маны на 15%.

Повышают защиту от заклинаний на 10%.

Дают иммунитет к магии хаоса и ужаса.

Вызывают интерес у гномов.

Мифрил, из которого изготовлены доспехи, в подземелье может потемнеть.

По мере чтения рот Виида открывался все больше и больше.

Уникальный предмет со множеством хороших эффектов и высокой защитой! К тому же, если на него еще применить навык 'Чистка доспехов', защита повысится на дополнительные 20%.

'Супер!'

Если не брать во внимание, что из-за ограничения по уровню Виид не мог их одеть, доспехи достались просто отличные.

Еще чуть-чуть полюбовавшись, он быстренько спрятал их в сумку и обратился к первосвященнику:

- Ваше Преосвященство. Силы бессмертной армии Шая огромны. С помощью темных эльфов и орков я приложу все усилия, чтобы ее остановить, но этого может оказаться недостаточно. Поэтому прошу Вас предоставить мне в помощь отряд паладинов.

Виид очень надеялся, что сможет обзавестись подкреплением от ордена Фреи. Если верить словам некроманта Барабола, армия противника будет просто огромной! Одних только Рыцарей смерти 300-го и более уровней наберется свыше 5 тысяч. А помимо них - еще множество мертвых чародеев, стрелков, гулей, зомби, призраков, скелетов и другой нежити.

Однако первосвященник с сожалением покачал головой.

- Для такого дела требуется много сил. Но сейчас в нашем ордене их нет. После освобождения провинции Морта все наши воины отправились туда наводить порядок. И хотя остановить армию нежити, несомненно, - очень важное дело, нам приходится делать что-то одно.

Вот так Виид остался без поддержки.

Но глава ордена не мог просто так отпустить знаменитого героя.

- Ты сможешь остановить армию мертвецов в Землях Отчаяния?

- Я приложу все усилия.

- Хорошо. Тогда наш орден одолжит тебе нашу святыню - кубок Элены.

По прихоти судьбы в руки Виида вернулся предмет, положивший начало его сближению с орденом. Обычная вода в этом кубке становилась святой.

- Правда, им могут пользоваться только служители ордена, - продолжил первосвященник. - Однако благосклонность богини позволяет использовать его и тебе. Думаю, впереди предстоит много работы. Как закончишь с армией нежити, мы всегда будем рады увидеть тебя в нашем ордене.

Виид поблагодарил первосвященника и, воспользовавшись телепортом в ордене, вернулся в Земли Отчаяния.

* * *

В свободном городе Сомурен игроки все так же ожидали своей очереди перед храмом.

- С кем это ушли охранники?

- Ну... раз они им заинтересовались, видимо, это игрок с высокой репутацией.

- Или тот, кто пожертвовал много денег.

- Да нет. Судя по его поношенной одежде, он больше походит на нищего.

- Угу, возможно.

От долгого стояния в очереди все невероятно скучали, поэтому игроки развлекались праздной болтовней. Как вдруг ушедшие охранники появились вновь. И не просто появились, а активно и громко что-то обсуждали.

- Помнишь, ты говорил, что не видел искателя приключений Виида? Так вот, теперь ты его знаешь. Ведь это он в Землях

Отчаяния наставляет некромантов на правильный путь.

- Ого! И вот этот человек усмирил орков, эльфов и некромантов?!

- Да. Поверь, он великий человек! Проявить милосердие и оставить в живых некромантов не всякий способен...

- Вот он какой настоящий спаситель нашего ордена.

Игроки, подслушивающие диалог охранников, не могли скрыть своего удивления. Слишком уж невероятной была новость.

- Зал Славы. Они говорили о задании, которое я видел в Зале Славы!

- Так это задание Ордена Фреи.

- Тогда, значит, только что перед нами прошел...

- Человек, который выполняет это задание.

- Но ведь его зовут Виид.

- Может, просто совпадение?

- Нет. Это точно не совпадение. Война с армией нежити - это продолжение задания, связанного с изгнанием вампиров!

- Люди! Это тот самый Виид из Страны Магии!

Игроки невероятно расшумелись. Для них Виид из Страны Магии - легенда. И конечно же, они были в курсе, что он недавно освобождал земли от вампиров.

- А кто-нибудь запомнил его лицо?

- Вроде нет...

- Есть кто-нибудь, кто запомнил?

- Он так быстро прошел...

- Да и одет был очень обыденно.

- Давайте подождем. Подождем, пока он не выйдет!

В свободном городе Сомурен его жители, воины, священники заговорили о Вииде.

Слухи распространялись, и перед храмом Ордена Фреи собралась огромная толпа.

Однако Виид уже прошел через телепорт в Земли Отчаяния.

* * *

Святая вода - одно из самых эффективных средств для борьбы с нежитью.

Благодаря же кубку Элены этой воды можно наделать сколько угодно, только вот даже это не давало Вииду уверенности, что он сможет остановить бессмертную армию.

'Святая вода поможет ослабить врага. Но победить... Победить придется чем-то другим', - сделал он нерадостный

вывод.

У него не было паладинов - самых сильных противников нежити. И священников набралось всего с сотню, а значит, маны не хватит даже на благословения орков. Следовательно, одолеть армию Шайяра имеющимися силами практически невозможно.

- Нужно оружие. Нечто особенное для орков и эльфов...

К заданию уровня А не стоит относиться спустя рукава.

Глефы орков и стрелы эльфов абсолютно неэффективны в сражении с нежитью. Однако, зная все это, Вииду было очень трудно решиться и произнести эти слова:

- Серебро! Нужно оружие из серебра.

Второе по эффективности после святой воды средство для борьбы с нежитью. Если вооружить воинов серебряным оружием, их сила возрастет минимум в два раза.

Но если закупить серебра на целую армию и в итоге потерпеть поражение, он станет нищим.

Буквально со слезами на глазах Виид сам себя убеждал:

- Это вложение. Нужно снизить риски, чтобы в итоге иметь шанс что-то получить.

Тяжело вздохнув, он воспользовался 'шепотом':

- Манауэ, ты на месте?

Настоящий торговец всегда должен находиться на связи!

Не успел Виид отправить сообщение, как прилетел ответ:

- Да! Выбирайте! Выбирайте! Дешево куплю любой товар. Могу вместо Вас приобрести товар подешевле. Заключаю сделки даже на мелочи. По какому вопросу Вы со мной связались? Спасибо, что посетили нас. Мы вежливо Вас обслужим.

- .....

Путь настоящего торговца!

Манауэ, как и раньше, полностью погрузился в покупку и продажу вещей и вел одновременные переговоры с множеством игроков.

Управляя небольшой лавкой, можно было получать хорошие деньги, и многие торговцы шли по такому пути. Однако Манауэ выбрал для себя развитие торговых навыков. Путешествовал с Виидом, льстил МЕЧам и много торговал.

'Богатство может меня и покинуть, но мастерство не предаст!'

Он верил, что как только достигнет высших уровней в навыках, сможет начать спокойную и богатую жизнь.

И какой-то прогресс у Манауэ уже был. В его речи появились другие интонации.

- Ух! Виид? - радостным и немного удивленным голосом 'прошептал' он.

- Да. Это я.

- Живой.. Хо-хо.

- .....

И тут Манауэ начал на него жаловаться. Друзья думали, что на этот раз Виид действительно умер. Ведь всем было известно, что из Земель Отчаяния никто еще не возвращался. Тем более что Виид отправился туда выполнять задание уровня В.

Манауэ поставил 200 золотых на то, что Виид умер. А вот Пэйл и все остальные - что жив. И хотя торговец потерял деньги, он радовался и смеялся.

- Славу богу, что ты жив. Пэйл сильно переживал. Да и Сурка, Ромуна, Ирен, Хварён и Зефи часто о тебе вспоминали.

- Вы сейчас собрались вместе?

- Да. Правда, я недавно ушел. Они охотятся на Озере душ, а там очки опыта скромные.

- А как поживают МЕЧи?

- У-у-у! Они решили разделиться и пройти путь воина, поэтому покинули королевство Розенхайм.

- Пройти путь воина... Интересно.

Путешествия - это всегда новый опыт и приключения! Виид легко мог представить, насколько необычные могут произойти с МЕЧами истории.

Манауэ, улыбаясь, продолжил:

- В любом случае, я очень рад услышать, что ты не погиб в Землях Отчаяния. Как там происходит выполнение задания, все нормально?

- Ну, так... Мне для его выполнения сейчас нужно побольше серебряного оружия. Ну, стрелы там и просто чистое серебро.

- Ага, если обратиться в кузнецу, то найти его - не проблема. Ну, а стрелы вообще продаются в каждой оружейной лавке.

Практически во всех городах материка, например, в Серабурге, можно было найти множество различных материалов для изготовления оружия. Было там и серебро.

- Тогда купи его для меня.

- Хорошо. Пэйл часто использует серебряные стрелы против зомби. Похоже, ты собрался драться с нежитью? Сколько надо? Зная, как ты тщательно подготавливаешься к заданиям, могу предположить, что тысяч пять?.. Нет, десять?

В зависимости от качества металла цены на стрелы в игре варьировались в пределах 2 серебряных. Обычному игроку такое количество серебря даже просто сложно представить. Но Манауэ хорошо знал манеру Виида и решил предположить, что тот готов раскошелиться ради победы на 200 золотых.

Но то, что он услышал дальше, его потрясло.

- Два миллиона серебряных стрел. А также закупи побольше дешевого серебряного оружия. Как минимум 50 тысяч клинков.

- .....

На некоторое время воцарилось молчание. Манауэ производил расчеты. Сто серебряных - один золотой. Стрела стоит два серебряных, значит, если два миллиона, то это 40 тысяч золотых!

Если брать оружие, то самое дешевое стоит как минимум 60 серебряных. Пятьдесят тысяч единиц - итого еще 30 тысяч золотых.

- Та...Такое количество...

- Ты сможешь купить?

- Два миллиона серебряных стрел да еще 50 тысяч единиц оружия... Что за дело ты там заварил?.. Я понял. Сейчас же начну действовать.

Поручив другу закупку оружия, Виид перестал переживать об этой проблеме.

Конечно, в игре, как и в мире, есть пределы в объемах торговли, но Виид знал основной девиз Манауэ:

С самого начала нет ничего невозможного.

Не получается - сделай, чтобы было возможно.

Трудись и думай. Деньги никогда просто так не приходят.

Вставай раньше других, чтобы заработать больше других.

Зарабатывай сейчас, а не в будущем.

Чтобы собрать такое количество серебра, придется выкупить весь металл в кузницах да еще к тому же обойти всех игроков-торговцев Розенхайма.

Оружие из чистого серебра позволяло наносить по нежити критические удары. Игрокам, предпочитавшим охотиться на простых монстров, оно было ни к чему, и они его обычно продавали. И к счастью, в Розенхайме, в отличие от центральных королевств, любителей поохотиться на кладбище набиралось не много.

В общем, трудолюбивому торговцу с хорошими навыками приобрести такой объем товара было по плечу.

'Я трачу как минимум 75 тысяч золотых'.

От осознания этого факта Вииду хотелось стонать. Цены никогда не бывают средними, да и доставка потребует каких-то затрат, поэтому итоговая сумма точно превысит 70 тысяч.

Однако уже через мгновение Виид взял себя в руки и вновь воспрянул духом.

- Ну и что?! Деньги? Деньги приходят и уходят!

И хотя он говорил это бодрым голосом и с улыбкой, по его лицу катились слезы. Слишком многим приходилось жертвовать ради задания. Мало кто бы смог спокойно перенести такую потерю.

- И все равно этого недостаточно!

Если уж идти ва-банк, нужно было поднять свои шансы как можно выше.

В Землях Отчаяния существовала еще одна сила - поселения изгнанных. И хоть они и раскиданы тут и там, а общим числом не сравнятся с орками или эльфами, привлечь людей в предстоящее сражение не помешало бы.

- Серебряное оружие придется привезти, значит, нужно наведаться в Розенхайм.

Виид достал нож Захаба, подошел к одному из больших валунов и задумался.

'Гепарды - самые быстрые бегуны, вроде бы?'

Если превратиться в проворного гепарда, то можно быстро добраться до королевства Розенхайм, да и обежать поселения изгнанников. Благо на карте они все указаны.

Нож в руках Виида очень быстро мелькал и высекал детали будущей скульптуры: стройное вытянутое тело и, самое главное, сильные и длинные, как у лошади, ноги.

- С такими ногами он побежит еще быстрее.

Виид, конечно, понимал, что длина ног не всегда является залогом скорости, но обычно взрослые бегают намного быстрее малышей, так что!..

Дзинь!

Великолепная работа! Вы завершили статую животного с четырьмя ногами.

Выдающийся скульптор, слава которого гремит по всему миру, не обязан придерживаться стандартов! Да, были времена, когда произведения искусства создавались по строгим канонам. Однако теперь некоторые выдающиеся мастера творят по велению души и воображения. И для некоторых людей такие произведения - самые лучшие.

Художественная ценность: 3100.

Эффекты: У всех, кто смотрит на статую животного, скорость восстановления маны и

здоровья увеличивается на 25% в течение дня.

Скорость передвижения увеличивается на 20%

Все характеристики повышаются на 10.

Действует рев животного: каждый раз, когда игроки смотрят на скульптуру, на них в произвольном порядке накладывается 9 благословений.

Данные эффекты не сочетаются с действием других скульптур.

Количество созданных Великолепных работ: 4.

Скульптурное мастерство улучшилось.

Слава +320.

Искусство +6.

Выносливость +3.

Стойкость +2.

Все права на скульптуру принадлежат мастеру Вииду. Если в дальнейшем в статую вдохнуть жизнь, она будет верой и правдой служить Вам.

В награду за создание Великолепной работы все характеристики увеличились на 1.

Творение души от великого мастера! Одним словом, статуя животного, созданная Виидом, выглядела очень необычно...

Первоначальная задумка обернулась неизвестным животным с головой гепарда, вытянутым телом верблюда и длинными, как у лошади, ногами. В общем, и специально такое не придумаешь.

Однако благодаря столь необычной работе Вииду удалось повысить скульптурное мастерство на 12% и достигнуть 43% на 9-м среднем уровне навыка.

- Главное, что получилась Великолепная работа.

Виид был очень доволен собой.

Возможно, если бы он относился к скульптурному мастерству более серьезно, то начал бы гордиться. Но Виида больше интересовала практическая сторона дела.

Однако он был рад, что смог создать Великолепную работу.

Кто знает, действительно ли Пикассо хотел рисовать абстракции? Вполне возможно, знаменитый художник спешил или ошибся, и таким образом появилось величайшее произведение определившее направление его творчества до конца жизни.

Каждый человек понимает искусство по-своему, и что для

одного хлам, для другого дороже веса золота.

- Через 100 лет моя работа может стать величайшим произведением искусства! Ну, если не через 100, то, значит, - 300 или 10 000 лет.

Убедив себя таким заключением, он подошел поближе к статуе.

- Скульптурная трансформация!

Вы использовали навык скульптурной трансформации.

Тело Виида покрылось шерстью, руки и ноги невероятно вытянулись. И вот перед скульптурой уже стоял не человек с двумя ногами и руками, а неведомое, похожее на верблюда животное.

Ваше тело сильно изменилось, поэтому старые доспехи больше не подходят.

После обратного превращения Вы можете снова одеть их, достав из вашего мешка.

Также Вы можете теперь носить кожаные доспехи безо всяких ограничений. Советуем найти Вам подходящие для вашей расы оружие и броню.

Скульптурная трансформация повлияла на Ваши характеристики.

Теперь у Вас повышенные ловкость и выносливость, но харизма и лидерство упали до минимума. Художественные характеристики сократились вдвое. Стойкость сильно повысилась.

Данные изменения сохраняются на все время действия Скульптурной трансформации.

Став четырехногим, Виид значительно увеличил характеристику стойкости.

- Прекрасно! Пора наведаться в деревню изгнанников.

Немного потоптавшись на одном месте и привыкнув к новому телу, Виид ринулся вперед на всей скорости.

- Бег на 4-х лапах!

Бег на четырех лапах: навык передвижения.

При его использовании вы сможете набрать скорость на 60% больше, чем обычно, правда, при этом тратятся здоровье и мана.

Если вы бежите навстречу ветру, ваша живучесть уменьшается на 30%. Если вы бежите по ветру, то скорость дополнительно увеличивается на 20%.

Данный навык не действует на сложных участках пути, например, извилистых горах. Зато при беге в степи скорость дополнительно увеличивается на 80%.

Виид бежал так быстро, что окружающий пейзаж слился для него в одну разноцветную полосу.

Привыкшему ходить на двух ногах человеку очень трудно приспособиться к новому способу передвижения. Нужно всегда помнить, что пока передние лапы летят вперед, одновременно движутся и задние.

Но как только привыкнешь, начинаешь замечать, что такое передвижение выглядит интересным. Сначала левая передняя нога делает шаг, затем правая задняя, правая передняя, левая задняя. При этом всегда нужно учитывать длину шага, баланс, прикладываемую силу. И если все это не скоординировано, то получалось нелепое движение, из-за которого можно было улететь в кусты.

Виид долгое время наблюдал, а затем повторял движения оленя и лошади во время выполнения задания мастера Дарона, поэтому бег на 4-х лапах был для него привычен.

Он все набирал и набирал скорость.

Все шло хорошо. Но постепенно выявилась небольшая проблема.

- Вот же!..

Виид рассчитывал, что если бежать на большой скорости постоянно, то завершить все дела получится за пару дней. Однако долго передвигаться на четырех ногах оказалось не так-то и просто.

- Я выдержу, вытерплю. Все получится! - пытался он вселить в себя уверенность.

Первой заболела шея. Чем быстрее Виид бежал, тем больше напрягалась шея, ведь ему приходилось держать голову поднятой, чтобы наблюдать за дорогой.

И это еще не все. Вторыми заболели ноги.

Вы шагаете по острым камням, здоровье снижается на 3.

Вы наступили на металлические осколки, здоровье снижается на 10.

Если бы он использовал кузнечный навык, то смог бы выковать подковы и снизить урон. Однако хорошие мысли частенько приходят поздно, статуя осталась далеко позади, поэтому Виду приходилось рассчитывать лишь на живучесть нового тела.

Но самым неприятным сюрпризом стало осознание того, что гепард и лошадь - не самые выносливые животные. Хоть они и могли развивать высокую скорость, но поддерживать ее долго у них не получалось. Животные уставали, переходили на шаг и медленно ковыляли.

Вы устали и больше не можете бежать.

Всего десять минут!

Именно столько Виид мог бежать на максимальной скорости, а потом полчаса, шатаясь и дрожа, кое-как ковылял в выбранную сторону.

На второй раз Виид не выдержал и остановился.

- Охо-хо! Нет, этого не вынести человеку!

Решение встать на четыре лапы оказалось не лучшей идеей. Хоть он и развивал невероятную скорость, силы быстро уходили, и выгоды от такого передвижения не оставалось.

- Отмена скульптурной трансформации!

Виид отменил способность и направился к подхватил небольшой булыжник.

Сначала у него мелькнула мысль вырезать животное, передвигающееся на двух ногах, например, страуса. Но он быстро отказался от этой идеи.

Теперь Виид вырезал орка. Не такого мускулистого и огромного, как в прошлый раз, а наоборот - маленького, худого и очень низкого. Любому, взглянувшему на скульптуру, показалось

бы, что родители в детстве забывали его постоянно кормить, поэтому и вырос такой нелепый маленький орк.

Во время работы в голове Виида постоянно крутилась известная пословица: 'Маленький перчик - самый остренький'.

Схожим с Каричи было только выражение лица. Стоило лишь раз взглянуть на него, настроение гарантированно портилось на весь день, а встретившись взглядами, хотелось раздолбать окружающий мир.

У Виида был талант делать самых некрасивых орков.

Дзинь!

Прекрасная работа! Вы завершили статуэтку маленького орка.

Произведение выдающегося мастера, переполненное страданием! Работа, вызывающая тоску и разочарование! Такое чудовище не должно существовать в мире. Однако оно есть, и в его мрачном образе скрывается какой-то секрет.

Художественная ценность: 1

Эффекты: У всех, кто смотрит на статуэтку, скорость восстановления маны и здоровья увеличивается на 5% в течение дня.

Скорость передвижения увеличивается на 18%

Интеллект снижается на 20. Обаяние снижается на 100.

Сила возрастает на 10. Ловкость +5.

Скульптура может остановить плач ребенка.

Люди со слабым боевым духом, увидев маленького орка, станут еще слабее.

Данные эффекты не сочетаются с действием других скульптур.

Количество созданных Прекрасных работ: 9.

Слава +80.
Стойкость +2.
Интеллект +1.
Боевой дух +1.

Виид сразу же применил навык.

- Скульптурная трансформация!

Его рост уменьшился, лицо сморщилось, и он превратился в маленького орка Каричи.

Ваше тело сильно изменилось, поэтому старые доспехи больше не подходят.

После обратного превращения Вы можете снова одеть их, достав из вашего мешка.

Теперь Вы не можете носить металлические доспехи. Советуем найти Вам подходящие для вашей расы оружие и броню.

Скульптурная трансформация повлияла на Ваши характеристики.

Теперь у Вас повышенные ловкость и выносливость, но интеллект и мудрость упали до минимума. Художественные характеристики сократились вдвое. Стойкость значительно повысилась.

Данные изменения сохраняются на все время действия Скульптурной трансформации.

- Чвиик! - произнес Виид уже такой привычный звук в новом теле.

Маленький орк Каричи! Иногда простое решение - самое лучшее. Не важно, что скульптура без художественной ценности и не имеет высоких характеристик, главное, с ней он достигнет своей цели.

Виид устремился вперед, перебирая маленькими ногами по равнинам Земель Отчаяния.

Глава 7. Прошлые связи

Король Зет, представитель 3-го поколения Бельсос Ла Деусов был вычеркнут со всех страниц истории Версальского материка.

Но игроки из гильдии Алые крылья абсолютно случайно обнаружили в одной из частных библиотек краткое упоминание о нем.

- Похоже, с ним связан какой-то секрет.

- Возможно. Давай разузнаем побольше.

С того момента члены гильдии начали расследование. Они опрашивали хорошо разбирающихся в истории НИПов, наведывались в книгохранилища, ища любые упоминания о том времени и короле.

Хоть игроки больших надежд и не питали, все указывало на то, что это какое-то высокоуровневое задание. Один из них в своих поисках даже добрался до королевства Морсель и попал на встречу к графу Крессе - скупому и очень умному интригану, поручившему гостю секретное задание:

- Говорят, что у короля Бельсоса было много сокровищ. Среди них особо ценилась созданная из рога черная флейта. Если вы найдете ее и передадите мне, то обещаю, я вас не обижу. Но проследите, чтобы об этом деле знали только проверенные люди.

Дзинь!

Новое задание: Тень возвратившегося короля.

Великий король, некогда правивший огромными территориями, спит во мраке. Когда-то давно он обладал абсолютной властью, и теперь после смерти прибывает в усыпальнице доверху забитой серебром, золотом и редкими магическими предметами. Однако, даже зная все это, не нашлось ни одного смельчака, решившегося приблизиться к ней.

Если вы проберетесь туда и добудете черную флейту, которую ищет граф Крессе, то сможете получить щедрое вознаграждение.

Сложность: А.

Награда: Сокровища из гробницы короля.

Условия: Внутри развалин нельзя использовать

магию.

Обычно игроки получали задания, добыв что-то необычное на охоте или поговорив с НИПами. В основном это были просьбы о сборе ингредиентов, охране чего-либо или зачистке заполненной монстрами территории.

Однако гильдии Алых крыльев благодаря удаче и долгим исследованиям удалось найти скрытое задание сложности А.

- Есть! Это Королевские руины!

Они нашли место расположения руин и даже карту внутренних помещений. Игроки гильдии торжествовали, не забывая при этом тщательно охранять тайну.

- Даже то, что у гильдии Гермес есть игрок Бадырей, - ничто, если нам удастся завершить это задание! Сейчас в наших силах изменить все! - вещал глава гильдии, Терос, перед собравшимися согильдийцами.

С самого начала игры гильдии, словно грибы после дождя, появлялись тут и там. Однако к этому моменту положение стабилизировалось, и основную борьбу вели несколько десятков самых крупных и сильных.

Но скоро все должно было опять перемениться. Гильдии выросли уже до таких размеров, что могли начать претендовать на власть в королевствах, а значит, времена тихой конфронтации подходили к концу.

Именно поэтому было очень важно до начала нового противоборства заручиться как можно большими силами, основывающимися на хороших предметах, высоких уровнях и новых союзниках. И все это давали трудные задания.

Гильдия Алых крыльев собрала всех имеющихся высокоуровневых игроков - 200 человек с 330-ми и более уровнями. Наняла игроков из Ассоциации темных геймеров, а это еще 50 человек с 350 и выше уровнями.

Получился невероятный по силе кулак из 250 человек. И если они потерпят неудачу, то Алые крылья утратят более 60% своей мощи на целых четыре дня по времени Королевской дороги. В этом случае другие гильдии могут воспользоваться их слабостью и попытаться захватить крепости.

Оттого игроки Алых крыльев старались предпринять все возможное, чтобы избежать любой утечки информации о предстоящем походе. Да, они наняли сторонних игроков, но ни один из них до самого последнего момента не знал, где и, главное, когда будет проходить выполнение задания.

И лишь в назначенный день они собрались перед старыми

руинами, скрытыми в самом центре Версальского материка.

- Нам придется прокопать вход в эти руины. Прошу всех быть предельно осторожеными. Если один из вас погибнет, это будет огромным ущербом для гильдии. Но вы и сами это наверняка понимаете. - инструктировал Терос собравшихся игроков. - Гейл!?

- Да, мастер?

- Ты возглавишь поисковую группу.

- Есть! Благодарю за доверие.

Поисковый отряд состоял из нескольких десятков воров, главной задачей которых было обнаружение ловушек и монстров на пути следования основных сил, руководимых главой гильдии самолично.

Они начали неспешное исследование территории. Шаг за шагом игроки прочесывали один участок руин за другим. Воры шли впереди, за ними - воины, и в самом конце - около сотни священников.

Пусть из-за ограничения задания последние и не могли применять лечащие заклинания, но все равно в какой-то критический момент смогут подставить плечо и как минимум вытащить раненых воинов из возможной мясорубки.

- Будьте осторожны!

- Не упустите ничего!

Внутри развалин обитали опасные монстры с острыми, как кинжалы, когтями, и также были установлены хитро замаскированные ловушки. Эти ловушки располагались через несколько метров друг от друга и были связаны, так что даже игрок с 300 уровнем, по глупости активировавший одну из них, уже через пару мгновений валялся мертвым на земле.

Если бы в обычных подземельях были установлены такие западни, желающих спуститься туда не набралось бы и десяти человек. К тому же монстры обладали довольно высоким уровнем, и справиться с ними было не так уж и просто.

Значительная часть нанятых темных геймеров, которым приходилось идти впереди и разведывать путь, погибла как раз в ловушках. Потери гильдии пока ограничивались 30-ю игроками.

- Мы не можем сдаться. Да, это большие потери, но если сейчас отступить, вся проделанная работа пойдет псу под хвост и смерти товарищей окажутся напрасными, - подбадривал своих согильдийцев Терос.

И игроки Алых крыльев продолжали стойко идти вперед. Некоторые темные геймеры давно повернули бы назад, но их связали контрактом, из-за чего выбора у них не осталось. Тем более в случае смерти им обещали двойную оплату.

Когда игроки добрались до внутренних помещений развалин, то не смогли сдержать удивления. В Королевские руины вел отдельный ход, прегражденный огромными, казалось бы, новыми и оттого явно зачарованными дверьми, на которых был изображен красный скорпион и какие-то надписи на неизвестном языке.

Перед самыми же дверьми возвышался небольшой каменный алтарь.

- Кто может сказать, что написано на дверях? - оглядев всех, спросил Терос.

Вперед вышли маги и священники. Первые знали древние языки, а вторые - священные знаки. Но надписи на дверях не относились ни к тому, ну к другому. Это был один из малораспространенных видов письма в игре, интересующим обычно только лингвистов.

Славу богу, что один из лучших магов Алых крыльев - Шаврон - знал их.

- Письмена Варона, - задумчиво произнес он.

- А чем они отличаются от письменности магов? - спросил рядом стоящий священник.

- Их корни исходят из рунной письменности. Так что их в основном использовали волшебники, - ответил один из магов.

- Верно, - подтвердил слова коллеги Шаврон. - Поэтому они немного другие, плюс часть слов зашифровано. Я учил их на всякий случай, и вот теперь эти знания пригодились.

- Давай быстрее читай, - поторопил его глава гильдии.

Шаврон кивнул и начал медленно расшифровывать надписи.

- Вход в Королевские руины откроется только тому, кто проявит истинное уважение. Всю свою жизнь король любил и почитал скорпионов, и лишь тот, кто принесет 7 статуэток, сможет открыть двери и вступить внутрь.

Видимо, поэтому на алтаре было 7 небольших постаментов с находящимися на них неограненными красными камнями.

- Статуэтки?

Все участники похода пребывали в растерянности.

Терос, как и все, ненадолго впал в ступор, а потом быстро отправил сообщение на общий канал гильдии. Сообщение, которое могли увидеть не только игроки, участвующие в походе, но и все остальные члены гильдии, где бы они ни находились.

- Скульптор. Найдите скульптора, который сможет создать статуэтки скорпионов!

* * *

В теплое, солнечное утро из ворот крепости Серабург королевства Розенхайм вышла группа игроков.

- Вау! Круто!

- Смотри, там Плуто и даже Хайсинс...

- А командир отряда у них Оберон!

- Класс! Наверняка они опять отправляются в Земли отчаяния.

Игроки, охотящиеся вокруг крепости, не могли сдержать своего восхищения. Участвовать в экспедиции, отправляющейся в столь опасное место, в данный момент было пределом их мечтаний.

- Завидую. Когда же мы сможем пойти в подобное путешествие?

- Не скоро. Пошли, нам предстоит долго охотиться и повышать уровни, чтобы иметь возможность присоединиться к ним. Они принимают игроков только с 250-го уровня.

- Что, правда? Может, в центральных королевствах таких и много, но в нашем не наберется и одного процента от играющих.

- Ну, поэтому они и спецы.

Отряд, вызвавший столь большой интерес у игроков, неспешно отправился по дороге. Люди в нем колонной шагали в унисон и гордо кивали встреченным по пути игрокам, глядящим на них с восхищением и почтением.

Вскоре отряд достиг восточной границы королевства, и командир дал команду остановиться.

- Вы проделали это в крепости, но тем не менее я прошу вас еще раз тщательно проверить оружие и снаряжение.

И следуя своим словам, Оберон сел на землю и начал проверять свое снаряжение.

Обычно в роли командира выступал воин с высокой характеристикой лидерства. Сражаясь под руководством такого игрока, можно было получить чуть больше очков опыта и небольшое повышение характеристик.

Поскольку охота в Землях отчаяния очень опасна, то командиром выбрали самого опытного и известного воина, Оберона.

- Все в порядке.

- Подготовку закончил.

Дождавшись доклада каждого из членов отряда и одобрительно кивнув, Оберон осторожно двинулся дальше.

На границе королевства Розенхайм была возведена высокая защитная стена, преграждающая путь обитающим на той стороне

монстрам. И чтобы попасть в Земли отчаяния, отряду пришлось подняться по ступеням наверх и аккуратно спуститься по небольшой замаскированной лестнице.

- Вау! Есть и такое место.

- Да, невероятный вид.

Игроки, впервые попавшие в отряд, светились восторгом.

Однако Оберон, Плуто и Хайнсис лишь слегка улыбнулись.

- Пойдемте. Еще немного, и вы увидите что-то более захватывающее...

Эти трое были самыми опытными в отряде: они уже более пяти раз выбирались за границы королевства и, конечно же, знали, что их ожидает впереди.

Только отряд спустился вниз и чуть отошел от стены, как навстречу им бросилась стая волков. Бездушные волки с уровнем чуть ниже 200-го, в количестве немногим более сотни быстро приближались к замершим игрокам.

Спокойно посмотрев на приближающуюся стаю, Оберон начал раздавать приказы.

- Что встали?! Это только начало! Маги, атакуйте!

- Огненный шар!

- Ветряные лезвия!

- Благословение!

Тут же из 30 человек часть начала сосредоточенно выкрикивать одно заклинание за другим. В сторону волков устремилось множество стихийных заклинаний, которые поджигали, резали, отбрасывали по несколько монстров сразу.

- Бе-е-е-ей! - во всю мощь своих легких выкрикнул командир.

Этот крик был сродни способности Рев льва, только повышал не боевой дух, а здоровье и живучесть окружающих воинов.

- Маги, отсекайте тех, что по бокам или вдалеке! Воины, в атаку!

Все воины и паладины, покрепче перехватив мечи и булавы, во главе с Обероном устремились вперед.

- Они ядовиты. Будьте осторожны, не дайте себя укусить! Каждый из вас должен лично следить за здоровьем и маной; в критической ситуации отступайте назад, к магам и священникам, - продолжал раздавать одно указание за другим командир. - Если вы погибнете, это будет на вашей совести.

Началась нешуточная сеча. Монстры лезли со всех сторон, воины старались не пропустить никого к магам и в то же время не погибнуть от неожиданных бросков волков. Булавы и мечи с сокрушительной силой врубались в тела монстров, священники выкрикивали лечебные благословения, маги творили

разрушительные заклинания. Следующие несколько минут отряд стойко отражал одно нападение за другим.

И наконец, когда количество нападающих волков уменьшилось более чем наполовину, словно следуя какому-то приказу, монстры бросились назад и скрылись так же неожиданно, как появились перед отрядом.

- Ура! Победа! - выкрикивали одни новички.

- Что же будет дальше, если мы только ступили на Земли отчаяния, а тут уже прут такие монстры? - спрашивали другие.

Однако ответа не последовало. Лишь Оберон, оглядев всех, спокойно произнес:

- Всем спасибо за труд. Теперь немного передохнем, пока маги восстанавливают ману.

После жаркого боя отряд расположился на отдых неподалеку от того места, где проходила битва. Часть игроков разбрелась собирать трофеи, оставшиеся после смерти волков.

- А как поступим со шкурами?

- Ага, а также с мясом и зубами?

Впервые отправившиеся в поход игроки вопросительно уставились на опытных товарищей, которые спокойно расположились на земле и вели неспешный разговор.

- Если вы их возьмете, то в будущем они могут стать обузой, - сказал Плуто.

- Верно. Шкуры, зубы и остальное много не стоят. Если хотите, забирайте все, - подтвердил слова друга Оберон.

Однако после слов лидера желающих собирать трофеи не нашлось, а те, кто успел нахватать, под одобрительными взглядами ветеранов быстренько открыли сумки и повываливали все на землю.

- Впереди нас ждет что-нибудь ценное, и этот мусор будет только занимать место, - приговаривали себе под нос новички.

После небольшого отдыха отряд собрался и тем же строем двинулся дальше в Земли отчаяния.

- Будьте все бдительны, вы могли почувствовать, что нас ожидает, - опять наставлял всех Оберон. - Прикрывайте друг друга, старайтесь, и никто из нас не погибнет.

Отряд отошел от стоянки метров на 100, когда вдали появилась черная точка. Она постепенно увеличивалась и на большой скорости приближалась к отряду!

Первыми ее обнаружили лучники, обладающие самым острым зрением.

- Монстры!

- Всем занять свои позиции. Приближаются монстры!

Как и в прошлый раз, игроки быстро организовали строй,

спрятав магов и священников за спинами воинов. Маги подготовили заклинания, священники наложили по новому благословению, воры достали короткие клинки и замаскировались по бокам от отряда. Все готовились к внезапной атаке.

Наконец постепенно увеличивающуюся точку стало возможно рассмотреть.

- Что?.. Это же орк!

- Очень худой орк...

Маленький, казалось, состоящий только из кожи да костей орк, одетый в какие-то драные, пыльные тряпки, быстро приближался к отряду.

- Чвиик! .... Чвиик! .... Чвиик!

Через каждые три шага он издавал громкие, надрывные звуки, заглушающие постоянные позвякивания нескольких огромных рюкзаков, находящихся у него за спиной.

- В этой местности орки не появлялись раньше... - задумчиво произнес Оберон.

- А откуда тогда пришел этот орк?

- И что у него за груз?

Было похоже, что этот маленький орк ни с того ни с сего решил отправиться в путешествие или устроить переезд со всеми своими вещами.

Ни один из игроков в отряде о таком не слыхал. Пока все стояли в растерянности и думали, что бы это могло значить, орк приблизился достаточно, чтобы можно было разглядеть его лицо.

Его глаза выглядели очень уставшими, и в то же время взгляд был невероятно жесток.

- Чвиик! - казалось, еще в два раза громче прокричал он.

А затем, всем видом показывая, как ему все надоело, он обошел отряд по широкой дуге и продолжил бег. И хотя игроки не знали причин такого поведения, все ему очень сочувствовали, наблюдая, с каким трудом он делает каждый шаг, как будто на его плечах покоилось тонны полторы груза.

И тут вдруг уставшие глаза орка жадно заблестели и впились в место, где отряд бросил часть трофеев! Орк подбежал туда и стал там вертеться как бешеный волчок.

- Что он делает?

- Очень странный орк.

- Похоже, он просто сошел с ума.

Игроки в отряде все так же стояли и пялились на действия странного орка. А тот все крутился и крутился, и там, где он проходил, исчезали все предметы. Правой рукой он хватал зубы и шкуры, левой - мясо волков.

И тут глаза орка загорелись еще сильнее, словно у голодавшей 10 дней собаки Динго, добравшейся до мяса. Он разглядел 3 серебряных!

- Чви-и-ик!

Подхватив нежданные деньги, орк, довольно смеясь, продолжил бег по направлению к королевству Розенхайм.

* * *

- Почти пришел, - тихо бормотал себе под нос Виид.

Конечно же, тем орком был он.

Превратившись в худого Каричи, он бегом пересек Земли отчаяния. Не забыв сначала посетить ближайшие к горам поселения изгнанников.

После недолгих уговоров абсолютно все их жители согласились принять участие в сражении с армией нежити.

- Хоть мы и не любим орков, но если нежить победит, никого из нас в живых не останется. Мы придем бороться, дабы защитить нашу новую родину, - под одобрительные выкрики односельчан дал обещание староста первой деревни.

Во всех остальных поселениях приняли похожее решение.

В общем, убедить их сражаться против армии нежити было нетрудно, проблемой стало перемещение. Деревни были раскиданы по всем Землям отчаяния, и ему пришлось посетить большую из них часть.

'Устал как собака...'

Виид, все это время бежавший на пределе своих сил, находился в глубоком стрессе. Даже для человека такое испытание было нелегким делом, а он к тому же еще превратился в маленького орка Каричи. Вдобавок в рюкзаках на спине покоился невероятно большой груз, состоящий из вещей и пусть и маленькой, но довольно тяжелой статуи орка, из-за чего ноги, похоже, его уже не слушались.

Хотя первые дни прошли еще более-менее. Его переполняли силы, и бежать было очень интересно. Приходилось избегать опасных монстров, которых ни в коем случае не стоит задевать! Виида жутко забавляла эта гонка не на жизнь, а на смерть.

Земли отчаяния входили в десятку самых опасных регионов, о которых совсем не было информации. Никто не знал, что за монстры там обитают, сколько их и в каком месте у них логово.

Но у Виида была карта земель.

Карта с подробным изображением всех поселений, всех

опасных районов, куда не следует заходить. И более того - информация о них!

Виид просто обходил по краю все опасные участки пути и бежал изо всех сил дальше. Поэтому его путь хоть и занял много времени, но зато прошел абсолютно безопасно.

А вот те, кто не обладал этой информацией, рано или поздно заходили туда, куда не следует, и гибли в неравных сражениях с монстрами. От этого и пошли слухи об опасности этих земель.

Но даже зная дорогу, Виид имел ограниченный запас времени. Битва с нежитью начнется через 20 дней, и именно за это время нужно было успеть завершить все дела и вернуться назад.

Пока силы переполняли его, он бежал на четвереньках. Худющий орк Каричи, летящий, словно ветер, по опаснейшим Землям отчаяния.

Все двадцать четыре часа в сутки Виид оставался в напряжении, поскольку приходилось следить за приближением кочующих монстров. Он даже ел на бегу.

И поэтому в итоге из-за переутомления исчерпал живучесть и заболел.

Переутомление.

Из-за того, что Вы не отдыхали в течение длительного времени, Ваши силы иссякли.

Характеристики живучесть, сила и ловкость понижены.

Советуем Вам как следует отдохнуть. Если же Вы этого не сделаете, то можете потерять сознание от переутомления.

Свалиться от усталости и в ожидании смерти от монстров наблюдать за закатом солнца. Что может быть нелепее? Наверное, он стал бы первым игроком Королевской дороги, с которым случилось нечто подобное.

Виид, прочитав это сообщение, страшно рассердился.

- Оказывается, я до сих пор трудился, не прилагая всех сил?!

А ведь он думал, что все это время работал на пределе своих возможностей. И тут появляется это издевательское сообщение! В этот момент вся жизнь пролетела перед его глазами, и его переполнило столь сильное сожаление об упущенных возможностях, что...

- А-а-а-а-а-а! - он закричал.

И тут хлынул ливень.

Казалось, какой-то бог проделал в небе дыру, и вся вода мира устремилась оттуда на землю. Сильный дождь обрушился на Земли отчаяния. Засохшая почва жадно впитывала влагу. Жухлая трава стала подниматься.

А Виид все бежал и бежал.

Вначале ему было все нипочем, наоборот, вода только охлаждала его разгоряченное тело!

Однако ливень не прекращался, и вот тогда...

- А-а-а-а-а-а! А-а-а-а!

Нервы сдали у него во второй раз.

Спустя четыре дня дождь все еще лил. На земле образовались грязевые лужи, появились даже сильные потоки, текущие словно реки.

Вииду приходилось прилагать много усилий, дабы избежать их. К его несчастью, в этом путешествии он был один, и если совершить единственную роковую ошибку, помощи уже не дождаться.

Равнина превратилась в одно большое грязевое болото, по которому коротконогому орку передвигаться было невероятно тяжело. И что самое неприятное, остановиться и передохнуть теперь стало невозможно из-за постоянного сильного дождя.

Королевская дорога славилась очень быстрыми и жестокими изменениями погоды. На многих сайтах даже создавались дискуссионные клубы, посвященные исследованиям и прогнозированию изменений погоды.

Но Виид шел по местности, которую никто еще толком не исследовал. А на карте в его руках ни одной пометки об этом, конечно же, не было.

- Зима... Ненавижу! Чвиик! Лето тоже... страшно ненавижу! Весна и осень - самые лучшие, - постоянно бормотал он себе под нос.

Виид уже неоднократно падал, вставал и продолжал идти.

Дождь все лил, а силы продолжали уменьшаться; появилась температура.

'Переутомление. Ничего страшного в этом нет!' - продолжал он убеждать себя.

Времени оставалось все меньше, и ему приходилось торопиться. Вот только такое пренебрежительное отношение к телу не прошло просто так. Скорость еще больше уменьшилась, рюкзаки, казалось бы, с новой силой навалились на плечи. Под глазами появились темные круги, а само лицо посинело.

Переутомление средней тяжести.
Восстановление живучести прекращено.
Здоровье теперь по чуть-чуть уменьшается.
Для предотвращения обморока от переутомления настоятельно советуем отдохнуть.

Свалиться в обморок посреди залитой водой равнины - такого Виид ни в коем случае не мог допустить. Покопавшись в сумках, он стал жевать одно лекарственное растение за другим. Делать все, что в его силах, дабы поддержать уставшее тело.

Вот так, подстегивая себя, он за шесть дней добрался до королевства Розенхайм. Точнее сказать, на седьмой день увидел стены крепости Серабург.

- Отмена скульптурной трансформации! - выкрикнул он и тут же свалился уже в теле человека на колени.

Это чудо, что ему удалось добраться сюда живым. Пересечение Земель отчаяния стало для него самым опасным событием за все время игры в Королевскую дорогу. Не потому, что там обитают опасные монстры, а из-за того, что он чуть не погиб от усталости.

После превращения Виид некоторое время сидел и пустым взглядом глядел куда-то вдаль. Его тело, наконец, расслабилось, и он не мог заставить себя сдвинуться и на сантиметр.

В это время вокруг, как всегда, проходили направляющиеся на охоту или в город игроки! И большая часть их, особенно девушки, не могла не обратить внимание на сидящего игрока.

- Крепитесь...

- Дядюшка, не отчаивайтесь. Ни в коем случае не стоит терять надежду!

- .....

Маленькие монетки одна за другой падали перед его ногами. Но слыша столь сладкий звон, Виид попросту не находил сил признаться в том, что совсем не нищий. Поэтому он потихоньку сгребал их в одну кучку.

'Три серебряных и 14 медяков'.

Когда-то, еще в школе, случалось, ему было нечего есть. Небольшое ежемесячное пособие, выдаваемое государством, он практически полностью тратил на сестренку. Поэтому ему приходилось питаться если не мусором, то чем-то похожим - сильно просроченной едой. Вот почему для Виида, помнящего такие времена, каждая монетка имела ценность.

- Охо-хо...

Виид наконец-то пересилил себя и поднялся на дрожащие

ноги. Усталость буквально поселилась в каждой частички его тела..

Именно в такие моменты чувствуешь, что Королевская дорога сделана как следует.

Он устал не только физически, но и психологически. Усердно бежать семь дней подряд - обычный человек вряд ли бы смог выдержать такое.

А если бы он не использовал бег на 4-х конечностях, то путешествие еще бы больше затянулось.

Покачав головой, Виид не спеша направился дальше в сторону крепости. Он договорился встретиться с Манауэ у центрального фонтана.

За последнее время в королевстве Розенхайм появилось гораздо больше игроков, чем было ранее. Сравнивая с центральными королевствами, теперь было сложно сказать, что здесь значительно меньше людей. Даже в приграничных государствах отмечали, что население Розенхайма резко увеличилось.

Многие новички выбирали и начинали свою игру в крепости Серабург. И конечно же, главной причиной их выбора стала статуя Льва-сфинкса. Она обладала не только восстановительными эффектами, но и повышала различные характеристики. Кроме того, охота на близлежащих монстров стала проходить намного легче.

Конечно, такая ситуация долго не продержится.

'Когда в других королевствах появятся скульпторы, художники, люди искусства игроки снова рассеются'.

Благодаря скульптуре Льва-сфинкса появилось много игроков, выбравших профессию скульптора. И со временем все больше и больше Прекрасных или Великолепных работ станет появляться в других королевствах, и Розенхайм потеряет свое преимущество.

- Виид! Я здесь.

Задумавшись о своей жизни, Виид незаметно для себя добрался до фонтана, около которого его ожидал Манауэ. Он махал рукой, привлекая внимание старого знакомого.

- Вау! Давненько не виделись. Вот, я собрал твой заказ.

Как настоящий торговец, Манауэ уже все заранее подготовил.

- Два миллиона серебряных стрел, немного оружия и ювелирная мелочевка. Ее можно расплавить и получить договоренные 60 тысяч единиц оружия, - довольно улыбаясь, говорил он. - Я постарался приобрести подешевле, и в итоге вышло на 65 тысяч золотых. Мы договорились на 70, но можешь

заплатить по факту. Записать сумму в долг? - осторожно закончил он.

Честно говоря, только благодаря Вииду он получил хорошую прибыль позволившую ему далеко продвинуться в профессии торговца, да к тому же познакомиться с Пэйлом и компанией, МЕЧами, в следствии чего и доходы значительно подросли. Даже эта сделка позволила ему хорошенько развить торговые навыки.

Поэтому он предполагал, что на такую большую сделку придется сделать скидку или как минимум растянуть оплату. А поскольку Виид был его хорошим знакомым, Манауэ был готов всего лишь окупить затраты.

Однако Виид покачал головой.

- Семьдесят тысяч. Отдам все наличкой.

- Ого! Правда?

Манауэ знал, что Виид - скрытый богач, но чтобы настолько?! И тут его осенило, он забеспокоился. Это же его старый знакомый Виид, который не сделает ничего без существенной причины.

И как он и ожидал, последовало продолжение...

- Но только после доставки товара на место. В пункте назначения отдам всю сумму.

- .....

Манауэ облегченно вздохнул.

Он считал, что ему еще повезло. Товар все равно пришлось бы доставлять ему, так как Виид перенести груз, расположенный на десяти телегах, никаким образом не мог.

- Куда привезти товар?

- В Земли отчаяния.

- .....

- Горы Юрокина.

- .....

- Доставку следует осуществить в течение следующих 10 дней.

- Черт!

Сказать, что Манауэ разозлился, значит ничего не сказать! Он уже начал приводить сотню доводов, почему это невозможно, как Виид, прервав его, выложил свой главный козырь. Карта Земель отчаяния! С нею можно было избежать опасных районов и по безопасным дорогам добраться до конечного пункта.

И торговцу пришлось согласиться. К тому же...

'Деревни изгнанников... Это мой шанс значительно повысить торговые навыки!'

Заключая сделки в поселениях, до которых не успели добраться другие торговцы, Манауэ мог получить много опыта, да

и к тому же хорошенько заработать.

Слава и деньги захватили воображение торговца.

- Извини. Тогда мне нужно поторопиться.

Быстро распрощавшись, Манауэ запряг телеги и тут же выехал в Земли отчаяния.

Виид же решил пойти другим путем. Путешествие через телепорт накладывало определенные ограничения на максимально возможный переносимый груз и поэтому не подходило. Но кроме того, ему еще предстояло посетить оставшиеся поселения изгнанников. Поэтому, быстро пробежавшись по лавкам и завершив свои дела, он отправился на конюшню, откуда, купив и оседлав лошадь, направился к воротам крепости.

На главной площади Серабурга вспыхнул яркий портал, из которого вышла пара игроков.

Как только свет погас, окружающие игроки смогли рассмотреть красавицу в красных одеждах и лысого буддийского монаха, неспешно рассматривающих окружающую обстановку.

- Говоришь, тут появлялся скульптор? - негромко спросил монах свою спутницу.

- Да. Ты что, сайт игры не читаешь? Народ так шумел о возведении скульптуры...

- Хм-м! Как будто мне делать нечего. Хватит и того, что из-за этих статуэток мы приперлись в захолустное королевство. Если бы не это проклятое задание, млин!

- Хи-хи. Успокойся. Скоро завершим его, попадем внутрь, и ты получишь свое.

Психея и Мако неспешно переговаривались, шагая по улицам города. Девушка в прекрасном красном вельветовом плаще высшего качества, скрывающем тело, и Мако в ярких желтых одеждах, кричащих о его пути познания.

Многие игроки с интересом поглядывали на эту необычную парочку.

- Хм... Те люди...

- Ведьма из шайки... и человек, последователь Будды.

- Чего им понадобилось в Розенхайме?

То тут, то там люди начинали громко их обсуждать. Эти два игрока из Зала славы были широко известны в мире Королевской дороги.

Психея и Мако, привыкшие к такой реакции, не обращали внимания на окружающих. И хотя они не демонстрировали свою важность и силу, любой игрок, посмотревший на них, решит, что этой парочке все по плечу.

- Психея, помнишь игру, в которую мы раньше играли?

- А?

- Интересно, чем же сейчас занимается тот парень.

- Мако, похоже, ты опять говоришь о Виде.

- Да. Об этом гаде. Только он смог меня опередить и унизить.

В Королевскую дорогу играло множество игроков, считавшихся сильнейшими в Стране магии. И многие из них искали Виида.

Не так давно именно благодаря Вииду в Стране магии открывались старые и, казалось бы, уже покрытые пылью неизвестности тайны. Он охотился в одиночку в самых опасных локациях игры, и его слава гремела повсюду.

Мако и Психея, как и многие, усердно шли по его следам. Они издалека наблюдали за его охотой и, как это ни смешно звучало, видели, что он дрался, словно на кону была его жизнь.

Заходя в подземелья, Виид убивал всех монстров без исключения. Он действовал невероятно жестоко и эффективно, сражаясь с самыми сильными монстрами игры.

Наблюдающие издалека последователи не могли сдержать дрожи, видя, как от одного взмаха меча прерываются сразу несколько жизней.

В те времена Виид считался самым грозным, самым успешным игроком, который никогда не сдается, а лишь идет вперед, борется и побеждает. Поэтому все называли его Темным рыцарем.

Психея и Мако добрались до восточных ворот.

- По переданной информации, скульптора недавно видели где-то в этом месте.

- Вон он!

Психея показала пальцем на Виида, ехавшего на лошади.

Пройдя через столько испытаний за последние семь дней, Виид решил, что обратно он вернется как можно более комфортно.

В Землях отчаяния обитали небольшие табуны диких лошадей. Вот только поймать и приручить их могли лишь игроки с определенными профессиями, например, рыцари или наемники! Они даже могли заставить бежать лошадь быстрей.

Ну, а скульптор не имел ни одной способности, связанной с лошадьми. Хотя даже друиды могли использовать 'Дух волка', а барды - применять пение. Но скульптор...

'Профессия, выживающая только неустанным трудом'.

Пройдя все Земли отчаяния, Виид стал по-настоящему понимать все 'прелести' профессии скульптора.

'Ну! Давай побегаем!'

Он только намеревался пересечь ворота, как ему преградила дорогу пара человек. Женщина в красном плаще и лысый монах. Не дав ему и секунды на возмущение, женщина спросила:

- Ты и вправду скульптор?

- Да... Это моя профессия, а что у вас за дело? - осторожно спросил Виид.

Он не любил сложности, да и к тому же у него не было времени.

Психея, слегка улыбнувшись, продолжила.

- Значит, я не ошиблась. Ты же построил пирамиду. А случаем, ты не продаешь статуэтки скорпионов? Дядюшка?

- Да нет. Похоже, вы раньше приобретали у меня вещи, но, извините, я больше не делаю сувениры.

Виид не мог позволить себе тратить время из-за какой-то пары серебряных, поэтому пошел на обман. Прибыль - это всегда хорошо, но сейчас его ждало очень важное задание с, как он надеялся, великолепной наградой.

- У нас очень срочная ситуация. Статуэтки нам требуются прямо сейчас, Вы не могли бы помочь нам?

- Нет, к сожалению, это невозможно. Поищите другого скульптора, - резко ответил Виид, всем видом показывая, что дальше не намерен вести разговор.

Но Психея, видя развитие ситуации, достала и протянула ему небольшой драгоценный камень.

- Мы уже говорили с другими скульпторами. И, по их словам, нам нужен игрок со средним уровнем навыка. Только он сможет вырезать нужные нам статуэтки.

К несчастью Виида, дело все больше и больше усложнялось: было видно, что от него просто так не отстанут.

- Мой навык низкий, и к тому же я очень спешу.

- Мы знаем, что это сложная просьба. Поэтому, если вы согласитесь, получите в награду этот драгоценный камень.

Блестящий красный рубин привлек внимание Виида. У него уже имелся опыт работы с камнями, и он с легкостью оценил предполагаемую выгоду.

'Если его продать, то можно получить 400 золотых. А если постараться, то и все 500'.

Тем более что его до сих пор не отпустило сожаление о потраченных 70 тысячах! Прикинув все еще раз, он быстро слез с лошади и, улыбнувшись, обратился к нежданным заказчикам.

- Если вы дадите мне немного времени, то я сейчас все сделаю. Можете на меня положиться!

Психея и Мако немного ошарашенно посмотрели друг на

друга.

Как только они заикнулись о камне, этот человек совершенно изменился! Даже помолодел на несколько лет! Им еще ни разу не приходилось сталкиваться с таким поведением в игре.

- Надо изготовить только 7 статуэток. Вы сможете приступить прямо сейчас?

- Хм... 7 штук?

- А что, это много?

Психея, немного нервничая, посмотрела на него, на что Виид ответил грустным взглядом.

- Как вы знаете, я человек искусства. Я люблю творить и потому выбрал себе профессию скульптора. Даже при работе над одинаковыми статуэтками скорпионов требуется вложить много усилий для сохранения их оригинальности, использовать особые технические приемы, - произнес Виид, смотря на нее чистым и прозрачным взором самого честного человека на Земле.

Со стороны казалось, что перед ними стоит самый нравственный и посвятивший всю свою жизнь служению искусству игрок. Набравшийся уже в таких делах опыта Виид превратился в невероятного актера.

- Ах! Я не подумала об этом. В таком случае, если вы изготовите нам скорпионов, мы добавим еще один камень. Вы сможете их сделать из этого материала?

Психея достала 7 красных камней. В этот момент она цепко следила за окружающими.

Монах положил руку на меч. Если бы они заметили хоть одно подозрительное движение, то тут же бы расправились со скульптором.

Но Виид лишь осмотрел все камни.

'Чтобы их обработать, требуется средний навык скульптурного мастерства. Плюс у меня есть нож Захаба, и я без проблем смогу с ними поработать'.

Неудивительно, что другие скульпторы отказались: на начальных уровнях навыка связываться с драгоценными камнями от такой компании - себе дороже.

- Да, смогу. Подождите немного. Я сейчас изготовлю вам самых лучших скорпионов на свете.

Виид, расслабившись и всем видом показывая, как он сейчас будет сильно трудиться, приступил к работе. Обычно, когда он работал, вокруг собиралось множество игроков желающих поглазеть, однако на этот раз, видимо, из-за Психеи и Мако, к нему никто не приближался.

- Мако, а...

- Что, Психея?

- А ты не думаешь, что он тоже сейчас здесь играет? Я говорю о Вииде.

Слаженно двигающиеся руки скульптора на мгновение замерли. Но затем, словно так и надо, продолжили работу. Не может такого быть, чтобы в этом огромном мире кто-то говорил о нем! Видимо, просто человек с таким же именем.

- Хм. Вполне возможно. Я слышал, что он продал свой аккаунт в Стране магии и теперь перебрался сюда. По слухам в интернете, он не только играет в эту игру, но и стал паладином ордена Фреи. Конечно, не стоит всему верить, но...

- Он что, осознал свои ошибки и решил встать на правильный путь? Этот Темный рыцарь, крушивший все на своем пути, словно машина смерти?!

Руки Виида опять слегка задрожали. Он незаметно посмотрел на их лица.

Мако вполголоса добавил:

- Я очень хочу хоть раз опять встретиться с ним...

- Я знаю, Мако. Когда 2 года назад ты начинал эту игру, то сомневался только из-за того, что так и не смог убить Виида в Стране магии.

- Да... Я хотел согнуть того, кого все называли лучшим.

- Понимаю. Эти чувства испытывали, наверное, все, кто чего-то добился в Стране магии.

- А то! Победить того, кто забрался на вершину горы. Скинуть его с пьедестала и заставить корчиться под ногами. Если он тут, то я хочу встретиться с ним. Нет, я обязательно встречусь с ним! Хотя материк большой, но наши пути непременно пересекутся.

- И что будешь делать при встрече?

- Радостно поприветствую его. Ведь встреча с ним - это радостное событие. Хо-хо-хо!

Психея криво усмехнулась.

- Ты думаешь, как и я. Встретившись, я буду тоже очень рада поприветствовать его.

- Да. Надо прибить его как минимум тысячу раз.

Руки Виида заработали еще быстрее. Так, что глазу почти невозможно разглядеть его движения, лишь блестел нож Захаба.

- Скульптор, ты можешь так не торопиться...

- Нет...

Виид как можно быстрее завершил оставшиеся скульптуры и показал их Психее.

- Ты хорошо поработал.

Она довольно кивнула и протянула обещанную награду.

- Наконец-то мы завершим его, - обратилась она уже к спутнику.

- Да, давай поспешим.

Мако и Психея, попрощавшись со скульптором, развернулись и зашагали прочь.

Когда они стали удаляться, Виид смог с облегчением вздохнуть.

'Уф! Да уж, не следует никому говорить о том, что я играл в Страну магии'.

Насколько его слава громко гремела, настолько и сильна была злоба завистников. Ведь он без сожаления расправлялся со всеми, кто нападал на него.

Имена Мако и Психеи он уже пару раз слышал. Но благодаря виртуальной реальности у него появилась возможность взглянуть на их лица, которые, возможно, в будущем придется увидеть на стороне опаснейших противников.

Глава 8. Странный спутник.

Виид закончил все дела в Розенхайме и теперь опять направлялся в Земли отчаяния!

Правда, в этот раз он ехал на лошади. Это была недорогая и широко распространенная порода, славящаяся небольшим ростом, короткими, но мускулистыми ногами и довольно неплохой выносливостью.

Люди, желавшие похвастаться и погарцевать, обычно выбирали чисто черную или белую масти. Но Виид уж точно к ним не относился, поэтому его выбор пал на простую коричневую лошадку.

- Хорошо. Побежали. Давай!

Лошадь, цокая копытами, поскакала вперед.

Возможно, в гористой или болотистой местности она была бы не самым лучшим средством передвижения. Но вот на равнинах, по которым сейчас и передвигался Виид, лошадка мчалась быстрее ветра.

- Да. Она стоит этих денег, - заключил Виид, наслаждаясь быстрой и приятной поездкой. - Теперь я понимаю других игроков. Преуспеть можно лишь с правильными инвестициями.

И хотя он потратил на лошадь всего 3 золотых монеты, Виид продолжал себя успокаивать и нахваливать, чтобы не остаться разочарованным! Делать все, чтобы заглушить внутренний голос жадности.

Как бы там ни было, лошадь действительно оправдывала вложенные в нее средства, так как позволяла передвигаться намного быстрее, чем ранее.

За день Виид достиг границы и очутился в Землях отчаяния, после чего резко изменил направление и стал передвигаться очень странным способом. Равнины открыты и просматриваются на все четыре стороны, но Виид сначала ехал час на юго-восток, потом резко менял направление и скакал уже час на северо-восток.

Подобными зигзагами он постепенно продвигался к крепости темных эльфов, правда, при этом тратя бесценное время на бессмысленное плутание.

Прошло несколько часов, и Виид опять встретил отряд, охотившийся на равнине.

Оберон и другие игроки не так давно завершили очередное сражение и теперь разместились на отдых. Конечно же, они были

настороже и первыми заметили приближающегося на лошади игрока.

- О боже...

- Тут бродят одиночки!

Все в отряде Оберона, не скрывая удивления, смотрели на Вида.

Когда они пришли в Земли отчаяния, им пришлось практически непрерывно сражаться с монстрами. Если в королевстве Розенхайм они громко хвастались, что могут справиться с любым обитающим там монстром, то тут... Тут им пришлось почувствовать на своих шкурах, что значит настоящее сражение.

Рыцари бездны, Заклинатели молний, Лорды яда, Темные танцоры, Лорды ночи! И многие-многие другие монстры с 350 уровнем, умеющие устраивать засады, творить смертельные заклинания или призывать помощников в бой.

Эти земли стали настоящим испытанием для отряда. Пару раз, наткнувшись на монстров с 400 и более уровнями, они ценой больших усилий не закончили свой поход в тот же момент. С каждым днем настроение членов экспедиции становилось все мрачнее и мрачнее.

Поэтому неудивительно, что стоило Оберону увидеть тут Виида, его глаза от удивления превратились в два маленьких блюдца.

- Тут опасно. Это Земли отчаяния... Быстрее, разворачивай лошадь и скачи отсюда во весь опор! Или нет, если хочешь, мы проведем тебя назад, - громко произнес он, когда Виид достаточно приблизился к отряду.

Что ни говори, а Оберон был настоящим мужчиной. Он был готов защищать других, даже если в это время ему самому угрожала опасность. Часто профессию воина выбирали именно такие открытые, воспитанные и добрые люди.

А вот Виида было сложно причислить к такому типу людей. Можно даже сказать, что он относится к противоположному 'лагерю'.

Виид просто проехал мимо. Полностью игнорируя игроков, но не раскиданные, как и в прошлый раз, трофеи! Для того, чтобы подобрать их, он не стал слезать с лошади, а просто, покрепче ухватившись ногами, свесился на бок и быстро покидал трофеи в одну из прикрепленных сбоку сумок.

'Обязательно надо собрать!'

Подобрав все вещи, Виид продолжил скакать на восток.

- О? Просто уехал?

- Он что, совсем не дорожит своей жизнью?

Все игроки в отряде с сомнением и подозрением глядели ему вслед.

- Каждый волен сам выбирать, как ему умереть.

- Да уж, везде найдется пара человек, которым нравится путешествовать в одиночестве.

Однако Плуто, Оберон, Хайсинс и несколько других ветеранов думали иначе.

Поведение Виида совершенно не говорило о том, что он направляется на встречу со смертью.

В голове Оберона мелькнуло несколько мыслей. Он припомнил, что когда они только пересекли границу и натолкнулись на Бездушных волков, после сражения на глаза им попался странный орк, зачем-то подобравший оставленные предметы.

- Может...

Плуто смотрел на Оберона.

- Тот орк!

- Значит, это был игрок?

- Если игрок, то...

Они кивнули друг другу.

- Игрок, способный обращаться в орка... На ум приходит только одни человек.

Тут уже и другие поняли, о чем говорит Оберон. Ведь в походе участвовали высокоуровневые игроки, сильно увлеченные Королевской дорогой.

- Зал славы!

- Орк с видео!

- Сейчас он выглядит иначе, но все равно это он! Та же страшная морда.

- Точно. Нигде больше в игре нет настолько уродливых орков!

- Значит, задание выполняется в Землях отчаяния!

* * *

Хотя на этот раз Виид передвигался на лошади, его настроение было не таким уж и хорошим. По дороге то тут, то там ему на глаза попадались следы экспедиции. Брошенные предметы.

Виид видел их, но не мог подъехать и подобрать. В тех районах обитали сильные монстры, с которыми в одиночку ему было очень трудно справиться! А экспедиция к тому же забредала

в самый центр, где находилось больше всего монстров.

Это на первый взгляд равнина выглядит, будто на ней никого нет. Однако впечатление было обманчивым. У каждого вида монстров имелась своя территория, ступив на которую, игрок бросал вызов всем, обитающим там. И эти территории чередовались, образовывая сложный, запутанный лабиринт.

У Виида имелась копия карты, благодаря которой он мог виртуозно избегать все опасные районы. Но даже зная все это и передвигаясь на лошади, он все равно прокладывал извилистый путь.

Спустя день безостановочной скачки на губах лошади появилась пена. Она переутомилась. Тем более что помимо Виида ей приходилось везти еще и находящуюся в сумке статую орка Каричи.

Обычно хозяева лошадей следили за своими питомцами. Гладили, утешали, угощали морковкой и, конечно же, давали в случае усталости время для отдыха.

- Ну давай, беги. Ты можешь. Ты же принадлежишь к породе настоящих бегунов, разве тебе не грустно от того, что не удалось ни разу достичь своего предела? - уговаривал Виид питомца.

После чего ни с того ни с сего стал выбивать ритм по спине лошади. И та стала бежать чуть-чуть быстрее, расходуя те немногие силы, что у нее еще сохранились.

Но спустя какое-то время темп бега вновь стал снижаться.

- Тяжело, да? Давай еще немного. Когда мы приедем, ты вдоволь отдохнешь.

Поверив в эти слова, лошадь перестала снижать скорость и побежала с большим старанием.

Добрый голос Виида, его высокие характеристики харизмы и лидерства - все это убедило бедную лошадку скакать дальше в надежде добраться до пункта назначения.

Однако сколько бы она ни бежала, конца пути не было видно, а Виид все не давал ей передохнуть.

- Давай, еще немного.

Лошадь бежала.

- Почти прибыли.

Она все еще верила.

- Осталось совсем чуть-чуть.

В своем поведении Виид перешел уже все границы, останавливающие даже самых ужасных хозяев. Словно жадный торгаш, он выжимал одну кроху выгоды за другой.

И в конце концов лошадь, не выдержав такого злостного с нею обращения, сделала несколько шагов и свалилась без сил.

Посмотрев на тяжело вздымающиеся бока животного и

осознав, что уже больше ничего сделать не получится, Виид соскочил на землю.

- Теперь ты свободна. Иди, куда хочешь. Всего хорошего, - сказал он.

После чего, покопавшись в сумке, достал статую маленького орка Каричи. Времени ожидать, пока лошадь придет в себя, у него не было, поэтому он вновь вернулся к первоначальному плану.

- Скульптурная трансформация!

Путешествие в королевство Розенхайм заняло у него 7 дней. Теперь же, благодаря тому, что значительную часть пути он преодолел на лошади и сохранил силы, это время должно было сократиться как минимум вполовину.

- Чвиик! Чвик!

Маленький орк очень быстро побежал на восток.

И все равно времени чудовищно не хватало: в прошлый раз Виид посетил все поселения изгнанников в центральной части земель, теперь же предстояло обежать как можно больше пограничных деревень.

Если учесть дорогу до крепости темных эльфов, на все уйдет где-то 12 дней.

- А до начала задания еще 15 дней.

Решив, что он все успеет, Виид продолжил бежать, как вдруг впереди на пригорке показалась чья-то фигура. Человек стоял к нему спиной и что-то внимательно рассматривал.

- Игрок? Как... Сюда так просто не добраться. Наверное, это житель деревни. Чвиит!

Деревни изгнанников были разбросаны тут и там. И несмотря на обилие монстров, жизнь продолжалась, жители охотились, занимались своими делами.

Нет ничего удивительного, что он наткнулся на одного из них.

- Чвиик, недалеко деревня?

Но чем ближе он подходил, тем больше бросалась в глаза фигура человека. Стройная спина. Длинные, до талии, волосы.

'Это же женщина'.

Хотя он видел только спину, его чутье скульптора подсказало, что она очень красива. Женщина, любующаяся закатом. Нет, скорее, юная девушка.

Решив, что это его не касается, Виид, громко топая, продолжил бежать вперед. Девушка явно слышала его, но никак не реагировала. Поэтому он решил просто пробежать мимо, благо простор для обхода был.

Поднимаясь по склону на пригорок, на котором стояла она, Виид краем глаза заметил движение. Огромный, похожий на быка

монстр бежал в ту же сторону.

- Охотник равнин!

Один из немногих видов монстров, не имеющий постоянного ареала обитания. Охотники путешествовали по всем Землям отчаяния, охотясь на людей и порой даже на встречающихся монстров.

Жители деревни говорили, что это воины примерно 320 уровня, попавшие под действие темного заклинания, превратившего их в монстров с высоким здоровьем и неприятной способностью отнимать у игрока после каждого попадания чуть-чуть выносливости.

Из-за последнего бороться с ними было невероятно тяжело.

Виид настроился на жаркое сражение.

- Блин. Я же даже не наточил меч и не почистил доспехи...

Из-за того, что все внимание уделялось бегу, он совсем не подготовился к сражению. А ведь разница между битвой, в подготовке к которой он использовал свои ремесленные навыки, и битвой, в которой он их не применял, огромна.

Если бы монстр встретился на равнине, Виид смог бы просто убежать, обогнув врага. Но вот на склоне, да еще и заметив его так поздно, сражения уже нельзя было избежать.

Однако Охотник равнин нацелился не на Виида, а на девушку, стоящую на вершине!

Он шел за ней.

'Прекрасно. А я пока убегу... О, нет, не могу убежать!'

Вначале, обрадовавшись, Виид хотел потихоньку скрыться, однако потом ему припомнилась одна особенность монстра. Охотник всегда, абсолютно всегда преследует намеченную жертву до конца.

Как только он расправится с девушкой, он будет бежать за ним, пока не настигнет. И случится это, скорее всего, тогда, когда Виид устанет, а значит, вести бой с монстром будет еще проблематичнее.

Так что лучше воспользоваться моментом. К тому же у противника есть одно слабое место.

'Пока он будет увлечен девушкой, я подберусь сзади и ударю'.

Охотник направил копье на девушку.

Виид поудобней перехватил глефу. Он рассчитывал на один очень сильный удар, которым все и завершится.

Казалось бы, он все точно просчитал. Однако в самый последний момент девушка невероятно быстро обернулась и выхватила меч! Клинок ослепительно сверкнул и, казалось, разделился на три отдельных лезвия, которые через мгновение

поразили уже выбросившего вперед копье Охотника.

В то же мгновение монстр умер.

Девушка же перевела взгляд на Виида.

Когда их глаза встретились, тот невероятно удивился.

Он ее знал.

Очень хорошо знал!

Это была Союн.

- Чви, чвиик...

Виид застыл с занесенной глефой. Со стороны казалось, что ужасный маленький орк собрался напасть на одинокую девушку.

Покинув королевство Розенхайм, Союн отправилась в дальнюю дорогу, завершившуюся в Землях отчаяния.

В игре она получила профессию Берсерк, благодаря которой могла совершенствовать навыки владения всеми видами оружия. Однако настоящая сила проявлялась только тогда, когда бой затягивался. Ведь игроки с этой профессией никогда не уставали, и более того, становились сильнее, видя идущую из противника кровь.

Союн, как и подобает настоящему берсерку, дралась словно заведенная. Неважно, день или ночь, она без остановки убивала одного монстра за другим, оставляя после себя одни лишь трупы.

Порой в своих путешествиях она забиралась в самый центр какого-нибудь подземелья, где нередко погибала. Даже такому игроку, как она, без передышки сражающемуся с самого открытия Королевской дороги, не устоять в сражении с огромным количеством монстров.

Но это ее не расстраивало. Потеря уровней и опыта в навыках - все это было какими-то мелочами. Тем более что она с самого начала игнорировала работу над навыками, предпочитая просто сражаться.

Однако после смерти нельзя было в течении 24 часов зайти в игру. Поэтому она старалась не умирать. Старалась выходить из всех поединков победителем.

Хотя и это было не важно. Она сражалась лишь для того, чтобы выплеснуть все накопившиеся обиды! Чтобы отомстить!

И в ее холодных глазах монстры не могли найти и толики сожаления.

'Враг'.

Союн заметила приближающегося орка с глефой и перевела на него взгляд.

В игре она не расслаблялась даже и на секунду, ведь новое сражение может начаться когда угодно. Меч в ее руках нацелился на новую цель.

Союн.

Виид, узнав ее, застыл на месте.

Красивая. Он и раньше видел ее, но встретив вновь, все равно не знал, куда направить взор, настолько красота девушки поражала.

'Человек не может быть настолько красивым...'

Казалось, ее лицо испускало свет. Глаза, рот, нос - все невероятно гармонично сочеталось, наполняя лицо неземным обаянием.

Увидев Союн так близко вновь, Виид пришел в отчаяние. Он уже сделал столько скульптур, а ни одна так и не отразила должным образом ее красоту.

Была бы возможность, он целый день смотрел бы только на нее. Ведь это никогда не надоест.

Вот только сейчас не самое подходящее для этого время. Надо побыстрее смываться отсюда, пока не случилось нечто непоправимое. Если раскроется, что он тот игрок, который создал без разрешения ее скульптуру, все может завершиться так же быстро, как и с Охотником равнин.

Насколько бы Виид ни считал себя сильным, Союн уже во время их первой встречи имела достаточно высокий уровень. Да что говорить, все вещи на ней были 300 и выше уровня!

'Проблема'.

Тем более что ситуация получилась невероятно щекотливой. Орк с клинком в руках собирался напасть на одинокую девушку.

Виид сглотнул слюну. Конечно, сейчас он все объяснит и, может, оправдается в ее глазах.

- Чви, чвиик!

- Чвичик...

- Чви-и-и-ит!

Виид волновался, спешил и оттого не мог толком ничего произнести. Каждый раз, как он собирался что-то сказать, он просто брызгал в сторону Союн слюной.

И тут его пробрало. Казалось, от девушки стала исходить некая сила. Будто она нарезала его на кусочки. Он почувствовал опасное и все усиливающееся давление.

Дыхание смерти.

Виид решил, что теперь, даже открывшись, все равно умрет. Но не попытаться он не мог. Нужно было сказать, что он тот парень, с которым она когда-то обедала в доме инструктора.

Хотя, возможно, ее даже этот факт не остановит. И на прекрасной розе есть шипы. Ведь в день первой встречи на ней уже была красная метка убийцы игроков.

Первый убийца, которого Виид встретил в Королевской дороге.

'Встретиться в Землях отчаяния с человеком, которого не рассчитывал вновь увидеть'.

В тот памятный ужин образ красивой, но холодной девушки навсегда запечатлелся в его памяти. Каждый раз, когда Виид принимался вырезать новую скульптуру, в своих мыслях он пытался придать ее лицу различные выражения. Пытался наделить этого холодного ангела живой красотой.

- Чвиик!

Виид широко открыл глаза и с силой посмотрел на Союн.

Если противник - убийца, тот факт, что перед ним стоит другой игрок, может подтолкнуть к нападению. А может и, напротив, остановить.

'Смогу ли я победить ее?'

Даже если выложиться до конца, он заметно уступал как в уровнях, так и в одетых предметах. На первый взгляд, если судить по вещам, он отставал минимум на 70 уровней.

'Несколько месяцев назад у Бадырея был 370 уровень. Сейчас у него где-то 390. Пусть у нее уровень и пониже, но зато она относится к настоящим мастерам игры!'

Виид не боялся игроков с более высоким, чем у него, уровнем. Недостающую разницу он восполнял ремесленными навыками, развитыми характеристиками и скульптурным мастерством!

Однако для него, начавшего играть в игру ради заработка, самые страшные противники - это убийцы игроков.

Они настоящие разбойники Королевской дороги.

Пока обычные игроки, как Виид, собирают в нелегких походах и битвах с монстрами предметы, злые убийцы тренируются и оттачивают навыки для сражений против живых людей. И в итоге грабят и отбирают все предметы!

Правда, у него уже имелся опыт встречи с квартетом Двичей, которых он тогда победил. Но все равно убийца убийце рознь.

Союн - очень сложный противник.

Она тоже прошла обучение в тренировочном зале, а значит, рассчитывать на опережение в характеристиках не слишком-то и стоит. Тем более что ему не удалось заранее применить, можно сказать, скрытую силу - заточку меча и чистку доспехов. А ведь у ее боевой профессии тоже были какие-то неизвестные ему способности.

В общем, с какой стороны ни глянь, везде тупик!

Тем не менее Виид вложил в свой взгляд еще больше силы.

Надо показать, что все наоборот! Сделать вид, что если он и не сильнее ее, то хотя бы на том же весовом уровне! А затем использовать любой шанс и побыстрее сбежать!

Виид уже заготовил 36 разных сценариев возможного развития ситуации...

Но тут Союн просто опустила меч. После чего развернулась и продолжила свой путь.

Конечно же, Виид не понимал, что произошло. Да и откуда ему было знать, что Союн билась только с теми монстрами, что нападали на нее первыми! Посмотрев в его глаза, она не увидела никакой угрозы, оттого и не стала ничего предпринимать.

Растерянный Виид пришел в себя.

'Пронесло. Ладно, у меня совсем нет времени'.

Он снова начал бег к горам Юрокина.

Но и Союн продолжила движение. И на удивление, их направления совпадали. Спустя пару дней они вновь пересеклись.

Сначала Виид не мог понять, как такое получилось. Он в течение двух дней изо всех сил бежал вперед, а в итоге Союн прибыла на место первой.

Но потом разобрался. Ведь ему приходилось избегать всех монстров и обходить их территории, при этом не забывая посещать деревни изгнанников.

Конечно, у него путь получался намного более сложным и длинным. Но, в отличие от него, Союн шла пешком да еще и сражалась с монстрами!

- Чви, чвик!

Вииду стало обидно.

Он бежал из последних сил, но получалось, что они проходили одинаковое расстояние! К тому же Союн охотилась, получая опыт и предметы.

В третий раз они столкнулись у ущелья Юноф. И с этого момента им пришлось идти вместе. Союн не обращала никакого внимания на идущего по ее следам орка, просто шла своей дорогой.

Ущелье Юноф располагалось на севере. Две горы-близняшки, словно огромные, не до конца закрытые врата, манили к себе путников. Врата, позволяющие быстро передвигаться по северу и востоку Земель отчаяния. Если не идти через них, путешественникам приходилось делать большой крюк или пересекать горы, что еще в два раза сложнее.

- Из-за нехватки времени я не могу пойти на это, чвиик!

Виид решил идти по ущелью Юноф.

Он немного переживал, что придется идти за Союн, поэтому решил держать дистанцию во избежание опасности. А если точнее

- монстров.

В этой местности обитали огромные Йети. Их тела были покрыты густой белой шерстью, благодаря которой они обладали устойчивостью к ледяной магии. К тому же они имели где-то 340 уровень!

Раньше они жили в горах, но оттуда их изгнали другие, более сильные монстры, поэтому они переселились в ущелье, через которое охотникам в Землях отчаяния волей-неволей приходилось ходить.

- Ничего не поделаешь, чвик! Придется пробиваться сквозь Йети.

Виид решился и с интересом наблюдал за ловко орудующей мечом Союн.

- Она сильна...

Пробегая по Землям отчаяния, Виид, конечно, избегал столкновения со многими монстрами, но вступив в ущелье Юноф, ему пришлось встретиться лицом к лицу с Йети.

Пришлось сражаться!

Даже используя ремесленные навыки, каждый поединок требовал от него полной выкладки. Во время боя здоровье снижалось до критического уровня, но пока Виид всегда выходил победителем.

Союн же, казалось, совсем не напрягалась в сражении с монстрами. Используя свои техники, она с невероятным изяществом убивала по несколько Йети за раз.

Конечно, у нее были более высокий уровень и хорошее снаряжение, но Виид заметил и кое-что другое. Мастерство.

Королевская дорога - это виртуальная реальность. Где, какими бы ни были высокими навыки и способности, если их использовать неэффективно, раскрыть полный потенциал своей профессии попросту невозможно.

Это можно рассмотреть на примере дуэли между монахом и мечником - двумя профессиями, которые чаще всего выбирают игроки. Человек с мечом будет стараться удержать определенную дистанцию во время поединка, а вот монах, наоборот, постарается подобраться хотя бы на шаг ближе.

Предположим, что их навыки одинаковы, тогда результат битвы будет всецело зависеть от способа ведения боя, реакции и небольшой толики удачи. И в этом случае, скорее всего, победит самый опытный и умелый игрок.

Конечно, все это было не так важно при охоте на монстров, хотя неумехи, не желающие учиться сражению, могли погибнуть даже от рук слабого монстра.

И тем не менее даже опытные бойцы при встрече в поединке

с Виидом, потратившим на обучение владению клинком целый год, попросту не имели ни единого шанса.

'Круто'.

Виид любовался мастерством владения мечом Союн.

Ее техника не была такой систематизированной, как у него. В мастерстве Виида сложно найти хоть одно слабое место. Он грамотно использовал все группы мышц, концентрируя силу в защите или неожиданной атаке.

Порой, втянувшись в сражение, Виид бросался вперед, полностью забывая о защите. Надеясь только на свои гибкость и реакцию, совершая невероятные кульбиты, он в конце концов, обрушивая град ударов, побеждал своих противников.

Союн же действовала по-другому. Она не думала одновременно о защите и нападении. Когда враг показывал слабые места, она атаковала, когда нападал - защищалась.

Конечно, такую технику она выработала во время множества сражений с монстрами, из-за чего в какой-то момент времени Союн попросту упрется в потолок своих возможностей. Но Виид все равно ей завидовал. В бою она словно танцевала. Благодаря своей гибкости она применяла множество приемов, доступных только женщинам.

Когда ситуация позволяла, Виид со всем вниманием наблюдал за действиями девушки.

'Ей нравится охотиться!'

Хотя за все время Союн не произнесла ни единого звука и сражалась со все тем же холодным выражением лица. С той же уверенностью, как будто говорящей, что эти ужасные монстры ей не ровня.

Виид увидел нечто другое.

В глубине холодного, красивого лица скрывалась печаль. Какая-то тяжесть на сердце девушки.

После первой встречи, создавая скульптуры, Виид часто задумывался о ее духовном мире. Но тогда у него не было такого опыта в работе, и он многого не видел.

Теперь же он стал больше разбираться в эмоциях людей и смог заметить эти скрытые чувства.

'Почему она грустит?'

Виид стал еще более тщательно приглядываться к ней.

И хотя его заинтриговала загадка, не меньшим удовольствием было просто за ней наблюдать. Он ни разу в жизни не видел столь красивой девушки, которую спустя множество попыток ему так и не удалось запечатлеть.

Так, наблюдая за ней, Виид заметил еще кое-что интересное.

Союн никогда не атаковала голову противника. Пусть рост

Йети и превышал два метра против девушкиных 1,67 сантиметров. С мечом в руках она все равно могла достать до лица противника.

Виид бы на ее месте обязательно его атаковал. Поскольку голова менее защищена, и ударив по ней, можно было нанести огромный урон.

Но Союн никогда не била по лицу. Казалось, она даже на него никогда не смотрела. Лишь просто использовала все доступные ей техники боя, чтобы поскорее убить противника.

'Она не следит за выражением их лиц? Возможно, боится увидеть там испытываемую монстрами боль... Да нет, скорее всего, причина в другом'.

Благодаря тому, что Виид шел за ней, на его долю выпадало не много противников. В основном он сражался с теми немногими, кто хотел подобраться к девушке со спины.

- Чвиик, очки опыта!

Кожа Йети считалась товаром высшего класса и стоила дорого. Да, их белая шерсть выглядела очень эффектно, но помимо этого одежда из их шкур была очень теплой.

- Чвичиичит!

'Если смогу все это подобрать, то можно забыть о простуде. Сошью одежду да еще и подзаработаю хорошенько'.

Виид углубился в охоту и добычу шкур.

- .....

Союн вела свои бои и совершенно не обращала внимания на неожиданного спутника. Просто теперь, когда она оборачивалась назад, ей на глаза всегда попадался маленький орк.

Союн не произнесла ни слова, и Виид считал это естественным. Он и раньше не слышал, как она разговаривает. Тем более что он сейчас в образе Каричи, с которым-то и простые игроки не стали бы разговаривать.

Хотя вначале он шел за нею с некоторой долей опасения, постепенно Виид понял, что она не станет на него нападать. Это можно было понять, понаблюдав за ней и увидев, например, как Союн старалась уклоняться от сражений с Йети сопровождавших детей.

'Как же она стала убийцей? Ну, тогда она могла бы и не ходить с таким холодным выражением лица'.

Виду было очень любопытно, но так как он не любил, когда к нему в личную жизнь кто-то лез, он старался не лезть и в чужую. Поэтому ему только и оставалось, что охотиться да собирать трофеи. Ну, и двигаться по ущелью Юноф. Внутри которого не было ни развилок, ни других дорог, а только прямая и очень длинная дорога. До завершения которой, если верить

карте, оставалось примерно 4 дня.

Спустя полдня пути Союн сделала остановку для отдыха. Она достала черствый ячменный хлеб, которым вдоволь запаслась еще в Розенхайме, и принялась неспешно его жевать.

Виид уважал такую Союн.

- Да, для сокращения расходов надо начинать с еды. Если так экономить, то можно заработать хорошенькую сумму денег. Капитал - это сила. Деньги нужно постоянно копить, и тогда они будут всегда у вас оставаться.

Но в отличие от девушки Виид питался не только ячменным хлебом.

Благодаря навыку кулинарии он мог добыть продукты охотой, а потом, используя специи, сделать себе хорошие и практически бесплатные блюда. Которые не только насыщали, но и к тому же немного усиливали его характеристики.

Виид разжег костер, нанизал на деревянные палочки мясо Йети и принялся неторопливо готовить его над огнем. Со временем по округе распространился приятный аромат жареного мяса.

- Чвиик!

Когда мясо приготовилось, Виид схватил его маленькими зелеными руками и стал не спеша есть. Худой орк Каричи с аппетитом жевал вкусное мясо.

Вы насытились.
Живучесть повысилась на 40%
Здоровье повысилось на 15%
Съев мясо Йети, обладающего огромной силой, Вы на какое-то время повысили свою характеристику силы.

Средний уровень кулинарии!

Кто-то при приготовлении блюд использует точно выверенные время и количество ингредиентов. Но Виид добился всего благодаря практике приготовления большого числа блюд для отрядов, которыми ему приходилось командовать.

Поэтому даже простые блюда у него получались вкусными. К тому же характеристики, пусть и не намного, повышались.

- .....

Виид, продолжая есть, решил посмотреть, что делает Союн. Он подумал, что, съев ячменный хлеб, она могла уже выдвинуться в путь, и придется ее догонять. Ведь в переполненном Йети ущелье даже не очень подходящий спутник становился

товарищем.

Однако, к его невероятному удивлению, девушка стояла в нескольких шагах от него и ошеломленно смотрела на орка. Вернее, на мясо в руках Виида. На ароматное, таявшее прямо во рту мясо Йети!

- Чвиик!

Виид, на мгновение замерев, быстро схватил и протянул второй кусочек девушке. Ведь мясо еще можно добыть, деревянные шампура - вырезать. Все это не стоит больших денег и уж точно не дороже жизни.

С того момента Союн стала всегда приходить на обед к костру маленького орка. В этом путешествии Виид неожиданно для себя стал ее личным поваром. Что было, на его взгляд, не очень-то и честно.

'Но если не поделюсь, то, гляди, она сожрет меня и не подавится... Вот уж действительно настоящий убийца'.

Глава 9. Ее скульптуры.

Продвигаясь по ущелью, Виид и Союн не сказали друг другу и слова.

Зато на каждой остановке они делили между собой еду. И готовил, конечно же, Виид, не сильно расстраивающийся из-за этого, так как теперь он не бежал сломя голову, а шел спокойно да еще и охотился на Йети.

Сначала они двигались на расстоянии примерно в 100 метров друг от друга. Но затем оно стало постепенно уменьшаться. После очередного напряженного боя Виид первым сократил его до 50-ти метров, так как опасался нападения группы Йети. После нескольких совместных ужинов расстояние уменьшилось уже до 30-ти метров.

Обычно Союн подходила, молча брала протянутый кусок мяса, после чего возвращалась на свое место. Каждый сидел и ужинал в одиночестве, внимательно следя за окружающей обстановкой.

Примерно через день они приблизились друг к другу на 20 метров. Битвы велись на таком же расстоянии. Благодаря чему у Виида появилась хорошая возможность понаблюдать за девушкой.

- .....

После одного из сражений Союн остановилась и сняла свой нагрудник. Девушка была с головы до ног укутана в хорошие тяжелые доспехи. Виид уже несколько раз любовался их дорогим блеском. Но чего он не знал, так это того, что под ними находилась еще и кольчуга.

'Вот уж действительно настоящая боевая профессия', - бормотал он про себя в приступе зависти.

У рыцарей и других боевых профессий имелась возможность носить самые разные комплекты брони. Одев за раз три вида доспехов: железные, кожаные и в конце - тканевые, - можно было получить самую надежную защиту из возможных.

Проблема только в том, что из-за получающегося веса приходилось вкладывать больше очков в характеристики силы, выносливости и ловкости. Ведь если их недостаточно, то очень быстро выдыхаешься и теряешь подвижность.

Виид после перехода на средний уровень кузнечного навыка тоже мог одевать все виды доспехов. Но поскольку ему не хватало характеристик, одевать, как рыцари, три вида он попросту не решался.

Сильно задумавшись об этом, он чуть не врезался в Союн, все так же внимательно рассматривающую снятый полудоспех.

'Пришло время чинить?'

Практически весь доспех покрывали трещины, а в паре мест даже отломались кусочки.

- Чвиик!

Виид быстро подошел и выхватил доспехи из рук Союн. Он сделал это не задумываясь, так как постоянно чинил снаряжение всех, кто его окружал.

В этот момент он встретился с убийственным взглядом Союн.

- Чви, чвиик...

В ее глазах Виид увидел отражение маленького зеленого грабителя! Поэтому ему пришлось невероятно быстро достать инструменты, починить и вернуть доспехи назад в руки девушки.

Союн как ни в чем не бывало приняла доспехи и стала пристально их рассматривать. Их прочность повысилась, в прошлом разбитые места выглядели как новенькие.

Тогда Союн сняла кольчугу и уже сама протянула ее Вииду. Тот молча взял и починил кольчугу, а потом - еще и кожаные доспехи.

Когда девушка сняла последний комплект брони, она осталась практически без одежды. Виид как настоящий мужчина не мог не попытаться разглядеть ее, однако в самый последний момент передумал и не стал этого делать.

Жизнь все-таки дороже!

С тех пор он отвечал не только за кухню, но и за ремонт снаряжения.

На самом деле такие навыки, как кулинария или ремонт, практически не встречались у туповатых орков. Среди эльфов, хоббитов или, по крайней мере, гномов еще можно было встретить средний навык кулинарии или кузнечного мастерства, но среди орков - ни за что.

Но Союн, кажется, это совершенно не волновало. Возможно, она думала, что ей попался какой-то 'необычный' монстр, или она попросту не интересовалась окружающими ее существами.

Но как бы там ни было, Виид не спешил раскрыть себя и просто молча шагал вперед. Однако когда Союн выходила из игры, ему становилось совершенно нечем заняться, ведь идти в одиночку, без нее, он не решался.

Союн покидала Королевскую дорогу каждые четыре часа. Наверное, для обеда или отдыха. Выйдя из игры, она всегда появлялась ровно через два часа.

Виид же ел очень быстро. Кроме того, ради выполнения

задания он задействовал все свое свободное время, из-за чего за последние несколько дней не спал и двух часов.

'Раз она так часто выходит, нужно хоть чем-то полезным заняться в это время'.

Виид стал вырезать скульптуры.

Если сложить все время отсутствия девушки, он бы мог уже в одиночку пройти весь оставшийся путь и выйти к крепости эльфов.

Однако риск был велик. Иногда Йети появлялись по двое-трое и даже более, и одному с ними справиться было бы невероятно трудно.

А если умрешь, то не сможешь зайти в игру в течении 24 часов! Что, если перевести на время Королевской дороги, равнялось четырем игровым дням...

В сложившейся ситуации именно безопасный путь выходил самым коротким и лучшим. Иногда у Виида получалось заглушать неразумный внутренний голос жадности.

- Да, создание скульптур, как всегда, - самый лучший способ убить свободное время.

За последнее время уровень скульптурного мастерства у него сильно подрос, и оно стало более вариативным. Что, в общем-то, и неудивительно, так как он успел вырезать много различных монстров, крепостей, людей, дракона и даже гробницу со сфинксом.

Тем не менее Виид стал вновь ваять Союн.

- Надо успеть создать то, что удалось разглядеть.

Первая скульптура была полна движения. Ледяной образ разворачивающейся битвы с монстрами. Он вырезал женщину-воина с мечом.

Дзинь!

Прекрасная работа! Вы завершили скульптуру Красавицы с мечом!

Мастер, после которого остаются только прекрасные произведения, создал в мрачных землях воинственную деву! Ее лицо полно холодной ярости.

Художественная ценность: 260.

Эффекты: У всех, кто смотрит на статую Красавицы с мечом, скорость восстановления маны и здоровья увеличивается на 4% в течение дня.

Скорость передвижения увеличивается на 5%

Сила и Ловкость увеличиваются на 10, Интеллект и Мудрость - на 3 балла.

Использование в битвах меча увеличивает урон по противнику на 10%.

У мужчин повышается боевой дух.

Данные эффекты не сочетаются с действием других скульптур.

Количество созданных Прекрасных работ: 10.

Скульптурное мастерство улучшилось!
Слава +19.
Стойкость +2.
Искусство +1.
Выносливость +3.

Навыки скульптурного мастерства опять улучшились!
Виид в нетерпении выкрикнул:
- Проверить навыки. Скульптурное мастерство!

Скульптурное мастерство: Средний 9 уровень (46%).

Вы можете создавать скульптуры. Продавать их по высоким ценам. Заслуживать благосклонность дам.

И хотя Виид создал Прекрасную работу, навык повысился всего на 3%.

- Неудачная работа. Самая плохая из Прекрасных. Где же я ошибся?

Если цель - Прекрасная работа, то это еще не значит, что можно ваять спустя рукава и получить желаемый результат. Даже работая над маленькой статуэткой, скульптору приходилось вкладывать в произведение все свое сердце и душу.

Например, в бою, действуя не в полную силу, зачастую можно и победить. А вот создавать скульптуру, даже самую маленькую, приходилось минимум по 30 минут, дабы в итоге не получить неудачную работу, из-за которой понизится слава.

Работа над статуей Союн уже требовала не получаса, а полдня игрового времени. Приходилось тщательно прорабатывать детали и черты лица скульптуры, чтобы передать в ней образ девушки.

Ну, и соответственно, создание огромных скульптур -

Ледяного дракона, Пирамиды, Сфинкса - уже требовало недели и более времени.

- Может, я подмечаю не те детали? - задумавшись, спрашивал Виид сам у себя.

Ровно через четыре часа, как только Союн покинула игру, он принялся вырезать следующую скульптуру. И хотя у него вновь получилась Прекрасная работа, Воительница с мечом, его навык увеличился только на 4%.

- Может, мне не хватает знаний? Почему дают так немного?

На следующий день, как только он опять остался один, Виид снова принялся вырезать скульптуру. Вновь старался передать ту неземную красоту, что сводила его с ума.

Он ваял скульптуру прекрасной девушки, удрученно рассматривающей закат. Спокойное лицо и очень грустные, чуть ли не плачущие глаза. Он создавал девушку, которая постоянно о чем-то грустит.

- Хм, тяжело!

Работая над скульптурой, Виид впервые испытал сильное затруднение. Он уже привык, что благодаря высокому мастерству его руки ловко работают как бы сами по себе. Но в то же время чем выше мастерство и больше знаний, тем сложнее работать.

- Черт, ну почему так?!

Виид уже много раз создавал скульптуру Союн, но с каждым разом работать становилось все сложнее и сложнее. Чем больше он наблюдал за ней, чем больше узнавал, тем сильнее ему хотелось передать ее обаяние. И это было невероятно сложно.

На этот раз он создал Великолепную работу, и навык повысился на 13%.

Но чем ближе становился следующий уровень скульптурного мастерства, тем сложнее становилось получить процент опыта. А для перехода на следующую ступень навыка вообще требовалось что-то особенное. Например, для перехода с начального уровня на средний Виду пришлось создать скульптуру Всадника без головы.

Ну а для перехода со среднего на высший, как ему думалось, потребуется создать нечто выдающееся.

- Да уж. С Прекрасными работами я никогда не перейду на высший уровень навыка. С моими 63% предстоит сделать 3 или даже 4 Великолепные работы...

Теперь Виид стал внимательно следить за каждым движением Союн. Не только в бою, но и в повседневности. Как она двигается при переходах, какой рукой берет протянутую еду, куда и как садится - все, абсолютно все запечатлелось в его памяти.

Маленький и уродливый орк, тайно наблюдающий за действиями Союн!

Если бы девушка поняла, что рядом с нею игрок, она бы сразу же ушла далеко вперед или, на крайний случай, укокошила приставучего спутника.

Порой Союн было трудно даже просто смотреть на людей, из-за чего она и спешила забраться куда-нибудь ото всех подальше. Иногда ей не удавалось этого сделать, мужчины преследовали ее, дрались между собой, показывая свою силу. Но она все равно не разговаривала с ними, возникали проблемы, и в итоге она становилась убийцей.

Если бы Союн узнала, что рядом мужчина, то не смогла бы возле него находиться.

Но орк! Простой орк не вызывал у нее никакого отторжения. Поэтому Вииду удалось увидеть настоящую Союн. Которая дралась при нападении монстров и спала под лучами теплого солнца. Выражение ее лица оставалось по-прежнему бесстрастным, но глаза...

Она грустным взглядом провожала падающие с деревьев листья. Потерянно глядела на текущий по ущелью ручеек. Скромно сидела в ожидании приготовления пищи.

Однажды в дороге Союн подняла и вплела в волосы цветок. Она сама не заметила этого, а вот Виид чуть не подпрыгнул от удивления!

- .....

Виид считал, что она убийца, в душе которого не могут обитать такие нежные порывы. Это никак не сходилось с тем, что она показывала на публику. Но застав момент, когда Союн села наблюдать своими грустными глазами за двумя резвящимися белочками... Он понял.

- Да, именно это!

Виид снова погрузился в работу.

- При создании скульптур нельзя мыслить однозначно. Даже если кажется, что полностью понимаешь человека, стоит остановиться и подумать. Все не так просто.

Возможно, сейчас он совершает очередную ошибку. Но эта ошибка позволит сделать еще один шажок к настоящей Союн.

- Надо передать не только холодный образ, что бросается в глаза, но и ее чувства. Чем много думать, лучше один раз попытаться довериться своей душе. Попробовать создать ту Союн, что я почувствовал.

Нож Захаба в руках Виида начал быстро порхать.

Передать внешность девушки - это относительно простая работа, а вот создать гармоничное сочетание черт лица, передать

его неповторимость - это ужасно трудно.

Виид забыл все, что узнал о Союн, и стал просто вырезать возникавшие в нем при наблюдении за ней чувства. В этой скульптуре главным будет не ее внешность, а те чувства, та человечность, что он углядел в ней.

И одной скульптуры Союн будет недостаточно. Площадка, на которой Виид вырезал статую, была завалена осколками камней, способных вызвать лишь мрачное настроение. И ему, чтобы все получилось, придется это исправить.

- Она девушка, поэтому нужны цветы. Много цветов.

Сначала Виид очень подробно воссоздал вплетенный в волосы цветок. Затем перешел к окружающим будущую скульптуру камням. Он хотел вырезать множество цветов вокруг, а ведь на каждый потребуется затратить свое время, и к возвращению Союн будет трудно успеть сделать все.

- Нет. Я не могу бросить... Не могу на этом остановиться.

Виид продолжил вырезать цветы, все ожидая возвращения девушки. Но, к его удивлению, спустя два часа Союн так и не появилась.

- Спит? Наверное...

Он так погрузился в свои наблюдения и работу, что потерял всякое чувство времени. В реальности наступила ночь, и что самое главное, они практически дошли до конца ущелья Юноф, и дальше он мог путешествовать уже в одиночку.

- Значит, она вернется еще не скоро. Времени много, завершу скульптуру и выдвинусь вперед. Не бросать же начатую работу...

Виид принялся вырезать следующий цветок.

* * *

Доктор Чха Юнхи из больницы реабилитации, как всегда с утра, проверяла состояние своей главной пациентки.

- Ты в последнее время не утомилась? Может, немного отдохнешь от Королевской дороги?

- .....

Союн, по обыкновению, молчала, чему Чха Юнхи совершенно не удивилась. И хотя пациентка находилась где-то глубоко внутри себя и внешне никак не реагировала, это еще не означало, что она все отрицала. Обычно Союн все же следовала советам человека, действительно заботящегося о ней.

'Кажется, пора признаться самой себе, что я в тупике. Союн

так и не заговорила, несмотря на все используемые способы лечения... Возможно, пришла пора попробовать что-то еще?'

Доктор Чха Юнхи крепко призадумалась.

Королевская дорога была выбрана в качестве одной из новейших методик лечения людей, скрывающихся от окружающего мира внутри себя. Стоило им начать играть и почувствовать там вкус к жизни, состояние пациентов в реальности улучшалось, у них начинали просыпаться желания.

Однако пока, несмотря на долгое пребывание Союн в игре, ее состояние нисколечко не улучшилось.

'Может, все-таки надо сильнее на нее надавить? Правда, таких людей, как Союн, со стержнем внутри, намного лучше подтолкнуть к самостоятельным изменениям. Применением же лекарств, гипноза и других средств можно только усугубить положение...'

Как очень опытный психолог, Чха более всего опасалась, что пациентка замкнется в себе настолько сильно, что ее уже будет невозможно вернуть назад. Союн уже шла по этому пути.

'Она ничего не показывает, очень сложно определить, на какой стадии находится болезнь. Слава богу, что я знаю ее. Такая добрая и искренняя Союн не замкнется в себе настолько глубоко так быстро. Только... Почему же она до сих пор так и не заговорила?!'

Пришло время обеда, и Союн вышла в соседнюю комнату, можно сказать, гостиную. Она размещалась в лучшей ВИП-палате больницы, поэтому обедала в соседней комнате. Конечно, когда пациент слаб, еду приносили в палату, но Союн ходила сама.

- Ладно, пока гляну, что там происходило в последнее время.

Чха Юнхи вывела записанное капсулой видео на дисплей.

Практически все свое время Союн проводила в сражениях с монстрами. Это не оказывало желаемой психологической помощи, но Чха Юнхи все равно продолжала каждый день внимательно просматривать записи.

Чем выше становился уровень Союн, тем страшнее попадались на ее пути монстры. Битвы получались все более и более яростными и долгими. Порой все поле сражения было залито кровью, а Союн впадала в такую ярость, что походила на богиню воины.

Таким образом удавалось на какое-то время снять стресс пациентки, но не более...

С большим трудом Чха Юнхи после просмотра каждой такой записи удавалось сдержать себя и не пойти играть за своего персонажа.

- Да, у Союн действительно высокий уровень, раз она охотится в Землях отчаяния...

Доктор немного завидовала. Если бы на ее месте была она, то умерла бы уже при встрече с самыми первыми и слабыми монстрами.

Но Союн дралась и чаще всего побеждала. Не только потому, что у нее высокий уровень, но и благодаря огромному опыту, который она заработала во множестве схваток.

- Так. Пока она не вернулась, нужно быстренько просмотреть оставшееся.

Чха Юнхи поставила запись на быструю перемотку.

Союн все так же путешествовала по Землям отчаяния и сражалась с различными монстрами. В общем, все как обычно.

И тут... Случилось нечто странное.

Девушка отдыхала и любовалась закатом, когда сзади к ней стали приближаться два монстра: Охотник равнин и какой-то ужасный карлик.

- Эх... Она же может пострадать от одновременной атаки.

Но Чха Юнхи совершенно не переживала.

Если бы девушка погибла, она бы, как и ранее, покинула капсулу, о чем бы непременно в тот же момент сообщили. А раз такого не было...

Но следующие кадры поразили доктора еще больше.

Когда Охотник равнин умер, Союн перевела взгляд на второго монстра, которым оказался орк. Но ничего не произошло! Они просто немного поглядели друг на друга, после чего Союн первая опустила оружие и направилась по дороге вперед.

Но через некоторое время она опять столкнулась с тем же орком. Вскоре они стали вместе охотиться, ужинать. Орк даже чинил поломанные доспехи!

Союн любила путешествовать в одиночестве и никого даже близко не подпускала к себе. Однако, похоже, этот орк ее совершенно не смущал.

- В прошлый раз ей удалось подружиться лишь с инструктором в тренировочном центре. Возможно, Союн проще сходиться с НИПами и монстрами. Этот орк неплох. Можно взять его в качестве слуги. Где бы мне найти такого же? Хотя СТОП!

В тот же момент Чха Юнхи чуть ли не подпрыгнула на кресле.

- Орк! Что за орк с такими умениями? Это же человек, игрок!

После битвы он собирал предметы, накладывал на тело лекарственные травы и повязки, готовил... Если постараться, то, теоретически, можно было найти еще одного такого монстра в

игре. Например, зачарованные гоблины или особые мини-боссы славились выдающимся искусственным интеллектом.

Но настоящего, опытного психолога, коим и являлась Чха, так просто не провести. Она подмечала мельчайшие детали: как он двигался, сражался, куда смотрел, как собирал предметы.

Все указывало на живого, одержимого навязчивой идеей человека.

- Не может быть...

Чха Юнхи задрожала так, словно ее поразил разряд молнии.

Они видела похожее в ролике из Зала славы! Даже более того, она уверена, что этот орк - именно тот самый орк из видео.

- Не может в игре существовать второй орк, так ведущийся на деньги!

Сердце доктора быстро забилось. Конечно, то, что Союн путешествует с кем-то, - это прекрасно, но Чха была ярым фанатом Королевской дороги.

- До битвы осталось всего два дня. Чем это он занимается! - закричала она.

* * *

На каменной площадке распустились цветы.

Вырезанные из камней, они были невероятно похожи на настоящие. Настолько похожи, что на некоторых из них застыло несколько каменных бабочек, и казалось, в воздухе витал приятный аромат.

Но поскольку цветочное поле было выполнено из камней, оно имело необычный цвет. Серые, белые, черные камни с узорами или без. Все они создавали невероятно загадочную атмосферу на каменной площадке, в центре которой Виид полностью погрузился в создание главной скульптуры.

- Странно...

Чем ближе к завершению подходила работа, тем больше ему казалось, что из прекрасных глаз Союн вот-вот пойдут слезы. И хотя вся остальная скульптура ни капельки на это не намекала, глаза переполняла вселенская грусть...

Следуя своим ощущениям, доверившись порывам своей души, он создал очень грустную статую. Ему даже казалось, что в знак согласия с красавицей поникли и плачут все окружающие цветы.

От осознания этого факта настроение Виида вмиг испортилось.

- Надо сделать ее веселее. Пусть глаза уже не изменишь, но остальные черты лица еще можно исправить!

Очень медленно и аккуратно Виид поработал над этим, и в итого у него получилась хоть и грустная, но в то же время заразительно смеющаяся девушка.

Дзинь!

Дайте имя завершенной скульптуре.

- Дать имя?

До сих пор ни разу такого не случалось. Виид задумчиво наклонил голову и произнес:

- Союн.

Вы выбрали 'Союн'?

- Да.

Грандиозная работа! Вы завершили скульптуру Союн!

Произведение, заключающее в себе само противоречие. В зависимости от чувств и настроения каждый увидит в ней что-то свое. Молодой и невероятно талантливый мастер создал на этих землях статую, содержащую двойственные чувства.

Художественная ценность: 8700.

Эффекты: У всех, кто смотрит на статую Союн, скорость восстановления маны и здоровья увеличивается на 40% в течение дня.

Скорость передвижения увеличивается на 30%.

Воздействие двух положительных эффектов увеличится на 30%.

В течение дня урон, нанесенный по монстрам Земель отчаяния, немного повышен.

Скульптура испускает особый аромат, помогающий залечивать раны.

В случае передачи ее определенному лицу действие всех эффектов для него возрастет на 20%.

Данные эффекты не сочетаются с воздействием других статуй.

Количество созданных Грандиозных работ: 1

Навык Понимание скульптур повысился на 1 уровень.

Навык Ремесло перешел на 2 высший уровень. Эффективность всех ремесленных работ увеличена на 8%. Это влияет на различные аспекты.

Слава +1680.

Искусство +65.

Выносливость +7.

Стойкость +4.

Обаяние +40.

Все права на скульптуру принадлежат мастеру Вииду. Если в дальнейшем в статую вдохнуть жизнь, она будет верой и правдой служить Вам.

В награду за создание Грандиозной работы все характеристики повысились на 3.

-

Грандиозная скульптура!

Виид создал произведение, о котором даже не мечтал.

- Да-а-а-а!

С давних пор осталось много произведений искусства! И больше всего среди них было изображений женщин. Видимо, оттого, что это сложно и... прекрасно.

Но Виид радовался не только из-за того, что ему удалось создать Грандиозную работу. Самое главное - благодаря ей он получил долгожданный уровень навыка.

Ваше скульптурное мастерство достигло 1 высшего уровня. Теперь Вы можете создавать узоры и обрабатывать все виды материала.

Ваш профессиональный навык скульптурного мастерства перешел на высший уровень. Это повлияло на все Ваши характеристики и другие навыки.

-

Эффективность Техники секущего ножа увеличена на 30%. Появились новые способности.

Расходы маны при использовании Техники сокращены вдвое.

Скульптурное мастерство связано с другими ремесленными навыками.

В кузнечном навыке: Вы теперь можете создавать предметы из бронзы. Изготовленные путем разлива металла в формы скульптуры будут теперь прочнее.

В кулинарии: Вы теперь можете создавать более яркие и вкусные блюда. Также они станут более красивыми с художественной точки зрения.

В навыке шитья: Вы теперь можете украшать одежду. Создавать нестандартные модели.

Все характеристики повысились на 20.

Слава +600.

Художественные характеристики +20

Доступно изучение нового навыка - Техники лунного скульптора. Данная техника доступна лишь игрокам с высшим уровнем навыка. Теперь помимо Прекрасных, Великолепных, Грандиозных и Шедевральных работ доступен скрытый уровень произведений - Лунные скульптуры.

Данный вид скульптур, воплощающий в себе природу, позволит защитить друзей от врагов. Невероятно ценная способность понравится мастеру, желающему уберечь свою любимую от всевозможных опасностей.

О Технике лунного скульптора вы можете узнать в искусствоведческой гильдии.

Наконец-то он перешел со среднего уровня на высший.

- Ха-ха-ха-ха!

Виид счастливо закружился.

Что может быть радостнее для скульптора, чем переход на высшую ступень скульптурного мастерства?

Профессия кузнеца более популярна, и наверняка уже кто-то в ней достиг высот мастерства, но среди скульпторов он первый. Единственный скульптор с высшим уровнем навыка на

Версальском материке!

- Вот теперь... Теперь я не жалею, что пошел по пути скульптора!

Вииду казалось, будто весь мир ему улыбается. Но затем он опомнился и быстро пришел в себя.

- Не время сейчас.

Скоро должна вернуться Союн.

Грандиозная работа обладала особыми свойствами и бросалась в глаза. Неизбежный побочный эффект скульптурного мастерства.

Когда девушка вернется назад, то вполне может обнаружить ее, а потом и другие скульптуры. Когда она узнает о них, то уж точно не оставит все просто так.

- Пора бежать!

Виид в последний раз полюбовался скульптурой, после чего направился к выходу из ущелья.

Скульптор, великий мастер, создавший Грандиозную работу и перешедший на высший уровень навыка. Ему надо было как можно скорее уносить ноги.

* * *

Поздно ночью по игровому времени Союн вернулась назад.

Появившись, она, как всегда, осмотрелась вокруг.

Орк!

За эти несколько дней она привязалась к нему.

Он иногда ее кормил, чинил доспехи, прикрывал спину. Полезный орк.

Но сколько бы она ни смотрела, он не появлялся.

'Ушел'.

Хоть они и путешествовали вместе, она так и не успела открыться ему. И все равно Союн ощущала пустоту. Опять одна.

Проверив доспехи и меч, она тронулась в путь.

После выхода из ущелья Юноф она собиралась найти новые земли, где обитает как можно больше разных монстров. Но тут Союн почувствовала необычный аромат.

- ....?

Она последовала за ним.

И в итоге вышла на необычную цветочную поляну, посреди которой стояла скульптура.

Скульптура девушки, одновременно смеющейся и плачущей. Очень походившей на нее.

- .....

Союн замерла в недоумении.

'Плачу... я?'

Она словно смотрела в зеркало. Только в том зеркале она плакала.

'Нет, это не я. Я никогда не плакала. Насколько я помню...'

Союн уже и забыла, когда в последний раз лила слезы. Последнее время она только и делала, что стремилась стать как можно более сильной.

Еще с детства вся грусть оставалась где-то внутри нее. Она всячески избегала мучений и боли. И лучший найденный ею способ заключался в избегании всех окружающих. Если никто с тобой не общается, значит, не обижает, и ты можешь прожить день спокойно.

И тогда не надо плакать. Не надо испытывать боль, из-за которой весь мир разлетается на части.

Поэтому она всегда спокойна.

Вчера, сегодня, завтра.

Она никому не открывала свою душу.

В какой-то момент времени ей стало тяжело разговаривать, она стала бояться сближаться с окружающими ее людьми. Перестала говорить вслух даже с собой. Прятала чувства глубоко внутри себя.

Ко всем, кто к ней приближался, она относилась с недоверием и подозрением. Начав избегать боли и грусти, она потеряла и счастье.

Но сейчас, когда Союн смотрела на слезы скульптуры, она не могла удержать внутри себя всепоглощающую грусть.

Крик вырывался из глубины ее души, все спрятанные чувства закружились внутри.

- .....

* * *

Зал славы на сайте Королевской дороги!

Время выполнения задания приближалось, напряжение росло.

- Скоро день сражения с бессмертной армией.

- Сможет ли тот орк завершить задание? Все-таки сложность А.

- Посмотрите на его рожу. Она ужасна! Такой сможет справиться.

- Справится. Должен справиться. Потому что я маг.

- Я тоже маг. Выбрал в качестве специализации темную магию и натерпелся такого... Хочу теперь обязательно стать некромантом.

- Расскажите о некромантах.

- Ждем, просто спокойно ждем...

- А есть кто-нибудь, кто знает что-нибудь новенькое?

На страницах форума оживленно обсуждали предстоящее событие.

Уже было создано множество тем по самым разным вопросам и предположениям, касающимся сражения с бессмертной армией и открытия новой профессии. Сотни тысяч игроков каждую секунду просматривали темы и оставляли свои сообщения.

Каждую минуту кто-то появлялся и интересовался новостями.

Так как задание напрямую касалось магов, они поддавали жару в общее обсуждение.

- А-а-а! Хочу знать результат. Все маги согласятся со мной, не так ли?

- Мне интересен не только результат, но и как будет происходить сражение. Масштабная война с армией нежити! Это другой размах, такого еще не было!

- Да, простые осады уже приелись. Многие очень быстро заканчиваются, да и проходят все один в один.

- Атака воинов! Дальние мощные заклинания магов. Все одинаково и уже так надоело...

- Только если у кого-то больше сил, начинается жара.

Люди переключились на обсуждение недостатков осады.

Только какая-то из гильдий начинала сильно отрываться вперед, как появлялся новый временный союз, и ее подчистую разбивали.

- Хочу побыстрее увидеть продолжение.

- Где? Еще ни в одной передаче не было анонса.

- Угу... Придется ждать, пока появится в Зале славы?

- Вряд ли.

- Ха! Чем же сейчас занимаются телекомпании?

И тут на форуме появился новый участник дискуссии.

- Друзья! В свободном городе Сомурен игрок Виид завершил очередное задание. Только не удивляйтесь. Это тот самый Виид из Страны магии!

- Виид из Страны магии?

- Я слышал, что он играет в Королевскую дорогу, даже, говорят, вступил в орден Фреи.

- Да. Мы тоже так думали, - продолжил появившийся игрок. - Но в этот раз он выполнил задание, которое связано с избавлением от некромантов!

- Стойте. Получается, последовательное задание после изгнания вампиров и возвращения короны Фарго?

- Некромантов? Подожди, так значит, орк на видео?..

- Виид. Виид стал орком и борется с армией бессмертных!

В этот момент обсуждение под видео в Зале славы попросту взорвалось. За несколько минут тысячи, миллионы сообщений появлялись друг за другом. Кто-то радовался, кто-то злился, но никто не остался равнодушным.

Герой из Страны магии.

Пусть популярность игры прошла, и настало время Королевской дороги, многие бережно хранили воспоминания о ней. Частенько вспоминая былое.

- Да... Любой, хоть раз видевший его в деле, никогда не забудет ту харизму и силу, проявленные им в Стране магии.

- Точно. Это настоящий Темный рыцарь, поражающий и крушащий врагов, словно ураган.

- Комбинация навыков, грамотное использование способностей, нескончаемые битвы, в которых учитывались все особенности окружающей местности. Ни одного компромисса. Виид стал для многих идеалом.

- Места, которые невозможно было пройти, открывались благодаря Виду. Он стал Легендой.

Люди, игравшие в Страну магии, оставили кучу сообщений.

Другие задавали вопросы.

- А кто этот Виид?

- Виид такой крутой?

- Вы не знаете Виида, поскольку он, видимо, пришел в Королевскую дорогу не так давно. Все, кто играл в Страну магии, знаю о нем. Он поставил рекорд!

- Я как-то шел за ним. Сейчас расскажу. Мы тогда зашли на равнины Розенды. Там обитали Хранители ада и Церберы. И Виид их просто изничтожал! Это было круто.

- С высоким уровнем, думаю, это не проблема?

- Да. Верно. Но тогда еще никто не охотился в том месте. Виид первым смог это осуществить. Все мои знакомые игроки из Страны магии не могли в это поверить. Поэтому я шел за ним, чтобы узнать, правда ли это. Так вот, он поразил абсолютно всех монстров, при этом не совершив ни единой ошибки. В бою он словно бешеный зверь, оставляющий за спиной горы трупов. Но и это еще не все.

- А что еще?

- Только не удивляйтесь. Один раз он охотился непрерывно в течение 200 часов!

- 200 часов?!

В Королевской дороге собралось множество людей, отдающих все свое свободное время игре. Многие из тех, кто считал себя хорошими игроками, этим гордились. И конечно же, у каждого из них случались моменты, когда, увлекшись, забываешь поесть или встаешь из-за стола, лишь когда за окном уже разгорается рассвет.

Но даже для них 200-часовой марафон - это нечто невероятное. Не зря Виид считался легендой.

И тут в обсуждении появился еще одни игрок с новой информацией.

- Мы охотились в Землях отчаяния. Может, игрокам из центральных королевств это и не так трудно, но в Розенхайме решаются туда выбраться лишь несколько десятков человек. Так вот, мы встретили там маленького худого орка...

- Если вы еще не поняли. Мы встретили орка Каричи! Он худой, но лицо то же.

- Война с армией бессмертных происходит на Землях отчаяния!

Все игроки в Зале славы с нетерпением ждали, чем же все завершится.

Возможно, если бы кто-то выложил полную информацию о выполнении задания, ничего бы не было. Отсутствие же всяких вестей только разжигало и поддерживало интерес у огромного числа игроков.

* * *

Новая рубрика 'О Версальском материке' стартовала на КМС-медиа.

И сегодня Син Хемин и О Чжуван передавали первые новости.

- Цены на мифрил повышаются. Гильдия пиратов, которой принадлежит мифриловый рудник, подняла цены на 20%, что вызвало бурю негодования у других игроков.

- Как укрепить оружие? Пока эффект от найденных укрепляющих камней не такой высокий. Но знаете ли вы? Кузнец со средним уровнем навыка может значительно повысить прочность и урон оружия.

- Между королевствами Рут и Тор появился новый торговый

тракт. Дорога идет посреди Забытого леса: гильдия Красных волков уничтожила там всех монстров и проложила дорогу. Торговцы, проходящие по ней, должны заплатить 10% налог на товар.

- Хоть и теряется 10% от прибыли, но если подсчитать, как сократилась дорога, многие игроки решат ею воспользоваться.

- Верно. На некоторое время у Красных волков возрастут доходы. Появится много желающих вступить в их ряды.

Рассказы о Версальском материке.

Сначала информация о монстрах, охотничьих местах, информация о профессиях. А затем шли рассказы о политике, обществе, экономике. Когда крупные силы, например, королевства, сталкивались, происходили перемены, появлялись новые задания.

Поэтому во второй части выступали специалисты в различных областях.

Сегодня рассказывали о задании, связанном с бессмертной армией.

- Его уровень очень высок. Многие игроки надеются на победу, но, скорее всего, задание будет провалено, - основательно доказывал Ли Ёнхан, военный специалист.

- В войне важно не количество. Главное - не сколько воинов, а как они точно действуют и подчиняются твоим приказам. С орками, темными эльфами, людьми - с такими разными расами бороться против армии нежити просто невозможно!

Сидящий рядом Хан Гильсоп, соглашаясь, кивал головой. Он играл в Королевскую дорогу и входил в топ-300 сильнейших игроков.

- Верно. Для управления разными расами нужно лидерство. Сможет ли он с ними идти в бой?

- Я тоже так думаю. Биться с орками и темными эльфами против армии бессмертных - это пустое дело. Будь я на его месте, возможно, уже сбежал бы.

- И тебя бы никто не осудил. Это задание сложно выполнить в одиночку. И насколько я знаю, ни одна из 50-ти ведущих гильдий не получала просьбы оказать поддержку. В моей гильдии Красных наемников никто об этом не слышал. Потому он точно провалит задание.

- Вполне вероятно, что после гибели все орки и темные эльфы станут нежитью и нападут на другие королевства. По нашим исследованиям, полученные до сего момента задания уровня В были связаны с уничтожением небольших групп монстров или поиску сложного пути. Однако задание класса А должно повлиять на структуру всего материка.

- Поэтому мы не можем не беспокоиться. Когда появится армия бессмертных, наша гильдия Красных наемников встанет на защиту людских королевств.

Практически все участники дискуссии склонялись к тому, что задание будет провалено. Многие из приглашенных людей пользовались возможностью и зазывали к себе в гильдии новых сторонников, обещая помочь пережить грядущие потрясения.

Син Хемин нахмурилась.

- То есть задание, которое все ожидают, может провалиться?

- Кто знает… Может, оно уже закончено, или…

- Или он уже давно от него отказался и куда-то сбежал.

Все твердили о поражении.

И тут на них обрушился шквал негодования от простых игроков.

Люди, уважающие Виида! Или те, кто ожидал открытия профессии некроманта.

Они ругали их.

Конец 6 книги.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ.